9 2006

PS2 · PS3 · XBOX · 360 · GAMECUBE · WII · PSP · DS

Ausgabe 155

€ 4,99

Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00
BeNeLux € 5,75 / Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

Exklusives Special
Rollenspiel Zukunft

- Enchanted Arms (Xbox 360)
- Valkyrie Profile 2 (PS2)
- Entwickler-Übersicht: Wer macht welche RPGs?

Splinter Cell Double Agent

Gespielt: Düsterer Spionage-Thriller mit brillantem Multiplayer-Modus

Lego Star Wars 2

Erlebt die Original-Trilogie als cooler Klötzchen-Krieger

Need for Speed Carbon

- Exklusive Infos
- Trailer auf DVD

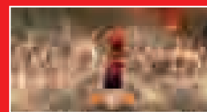
DVD

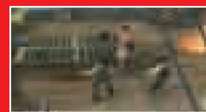
16 usk

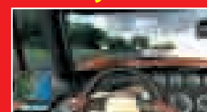
36 Spielevideos
122 Minuten Laufzeit

PREY

Abgefahren: Dieser Ego-Shooter stellt die Spielwelt auf den Kopf!


Rayman Raving Rabbids


Fluch der Karibik


Test Drive Unlimited





10 Jahre Metal Slug

EXTENDED SPECIAL





Portale verändern alles. Erlebe zum ersten Mal, wie sich die Realität in einer Portalwelt verbiegt. Prey setzt neue Standards, die deine Sinne vollkommen umkrempeln.

Vielseitige Gameplay-Innovationen der Entwickler, die dir die Bullet Time bescherten, inklusive Death Walk (Sterben ist nicht länger ein Ärgernis... es macht Spaß!) und Spirit Walk (verlasse den Körper für Erkundungen, Hinterhalte und zum Lösen von bewusstseinsverändernden Rätseln)!

Aliens haben Tommys Welt auf den Kopf gestellt...

...jetzt dreht er den Spieß um.

Lebende Waffen, ein treuer Begleiter, Fahrzeuge, gigantische Umgebungen, unvergessliche Momente, die für offene Münder sorgen, eine Story über Vergeltung und Schicksal und ein 3-stündiger, epischer Soundtrack von Jeremy Soule (Oblivion, Guild Wars) machen Prey zu einem der besten Shooter des Jahres.

Stell dir einen Ort vor, an dem die Schwerkraft nicht immer nach unten zieht! Man kann sie kontrollieren, verändern, umdrehen und sogar um kleine Planetoiden wickeln. Träumst du davon, an Wänden und Decken zu laufen? Bist du dieser neuen Herausforderung gewachsen?

PREY

„Endlich ein Shooter mit Hirn!" – GameStar

„Technisch und spielerisch erwartet uns mit Prey ein ausgearbeitetes Highlight!" – Offizielles Xbox-Magazin

„Atemberaubend!" „Das Spiel rockt die Hütte" – PC Action

www.2kgames.de/prey



DVD INHALT

09 - 2006

36 Spiele als Video, 122 Minuten Laufzeit

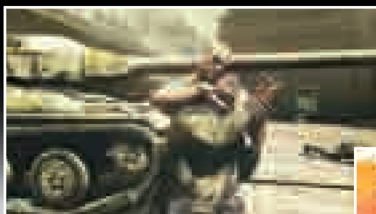
Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?
Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an
Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hinweise

Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst: Da alle Xbox-360-Videos im Breitbildformat auf der DVD vorhanden sind, muss der DVD-Player auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden. Das gilt auch für die PS2: Im DVD-Player-Menü (per Select-Taste) wählt Ihr in den Einstellungen '4:3 Letterbox'.
Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten das Bildformat am TV auf Automatik stellen, da auf der MAN!AC-DVD zwei Bildformate (4:3, 16:9) wechseln.

Die unrestricted-DVD ohne Altersfreigabe bekommen ausschließlich volljährige Abonnenten. Wer schon Abonnent ist, kann die Umstellung bei unserer Servicehotline unter 089/858 53 845 beantragen. Altersnachweis erforderlich!

Die DVD langsam und vorsichtig aus dem Heft trennen!



SPLINTER CELL Double Agent

Als Doppelagent enttarnt Sam Fisher die feindlichen Machenschaften – auf PS2, Xbox, Gamecube und Xbox 360.

TEST DRIVE Unlimited



Rasertraum für Xbox 360: Wir heizen im ausführlichen Preview über die Tropeninsel.

Inhalt 09-2006

Trailer
Frontlines: Fuel of War
Haze
Need for Speed Carbon
Rainbow Six Vegas
Rayman Raving Rabbids
Shutokou Battle X
Splinter Cell Double Agent
'Ab 18'-DVD: Dead Rising

Previews
Enchanted Arms
Ninety-Nine Nights
Splinter Cell Double Agent
Test Drive Unlimited
Valkyrie Profile 2: Silmeria
'Ab 18'-DVD: Dead Rising

Tests
Dynasty Warriors 5: Empires
Fluch der Karibik:
Die Legende des Jack Sparrow
King of Fighters 11 (Import)
Metal Slug (Import)
Over G Fighters
Prey
'Ab 18'-DVD: Prey (Langfassung)

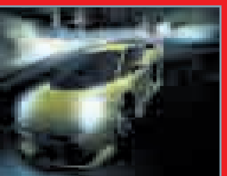
Tests Short Cuts
Ab durch die Hecke
Fighting Beauty Wulong (Import)
Formel Eins 06
Gottlieb Pinball Classics
Super Dragon Ball Z
Operation Winback 2: Project Poseidon

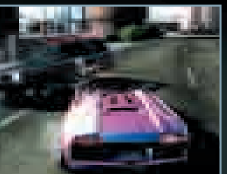
Handheld
Def Jam Fight for NY: The Takeover
'Ab 18'-DVD: Def Jam (Langfassung)
MotoGP
Tekken Dark Resurrection
Fluch der Karibik 2
World Tour Soccer 2

Extended
Feature: 3D-Grafik
Retro: Happy Birthday Metal Slug
Spiel-Film: Street Fighter 2
Trailer: Last Hope (Neo Geo)

anyMAN!AC
Drück den Button

Credits / Outtakes
Im ROM-Verzeichnis:
MP3 & Text von FlowaPowa –
"Drück den Button"


Need for Speed Carbon


Test Drive Unlimited


Splinter Cell Double Agent



Retro: Happy Birthday Metal Slug


Feaure: 3D-Grafik

MAN!AC DVD

09-2006 | PREY | Frontlines: Fuel of War · Haze · Need for Speed Carbon · Rainbow Six Vegas
Enchanted Arms · Test Drive Unlimited · Ab durch die Hecke
Ninety-Nine Nights · Splinter Cell Double Agent · Fluch der Karibik · u.v.m.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

09-2006

PREY

Die Ego-Shooter-Überraschung im Test

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden.

NUR FÜR ERWACHSENE

Hurra, hurra, das Sommerloch ist wieder da! Aus diesem feierlichen Anlass gibt's an dieser Stelle die verschärfte Variante unseres Editorial-Gimmicks vom letzten Jahr: das MAN!AC-Sommerloch im NextGen-Design – zum Selbermalen und Ausschneiden. Aber wir setzen noch eins drauf und loben einen sensationellen Wettbewerb aus: Verkleidet Euch als besagtes Sommerloch und besucht uns am MAN!AC-Stand auf der Games Convention (wann und wo Ihr uns antrefft, erfahrt Ihr auf Seite 47). Die besten Outfits belohnen wir mit einem Preis aus unserer Gewinnspielkiste und einem Fotoauftritt im nächsten Heft. Doch auch ohne Verkleidung lohnt sich ein Messe-Stopp bei den MAN!ACs: In lockerer Atmosphäre könnt Ihr mit den Redakteuren über unser aller Lieblingshobby plaudern, künftige Videospiele-Trends diskutieren oder die Schreiberlinge zum Games-Duell fordern. Zeigt Ihr den Redakteuren, wo zum Beispiel der "Street Fighter"-Hammer hängt oder wie man in "Mario Smash Football" den Gegner vom Gamecube-Platz fegt, winken wertvolle Goodies zum Abstauben.

Apropos Goodies: Erwachsene MAN!AC-Abonennten bekommen ab dieser Ausgabe eine – von Leserseite immer wieder geforderte – 'ab 18'-DVD. Darauf finden sich u.a. verlängerte Beiträge zu Take 2s Ego-Shooter-Highlight "Prey" sowie ein ausführliches Preview von Capcoms rabiater Zombie-Metzelei "Dead Rising". Entscheidet Ihr Euch jetzt für ein Abo, schont das nicht nur Euren Geldbeutel – Ihr erhaltet frei Haus auch zusätzliche Inhalte.

Wo wir gerade über Inhalte plaudern: Trotz Sommerloch ist uns – in aller Bescheidenheit – eine spannende Ausgabe gelungen. Ob RPG-Verehrer, Splatter-Gourmet, Tuning-Freak, Schleich-Fan oder Action-Anbeter – in diesem Heft wird jede Genre-Vorliebe bedient! Das Beste zum Schluss: Ein Großteil der vorgestellten Spiele kommt für alle Systeme, Current- wie NextGen.

Das MAN!AC-Sommerloch zum Ausschneiden

"Need for Speed Carbon" (Electronic Arts, 2006)

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 1. September 2006. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Die MAN!AC gibt's im Abo ab sofort mit einer 'ab 18'-DVD.
Ist das ein Grund für Euch, vom Kioskkauf auf ein Abonnement umzusteigen?

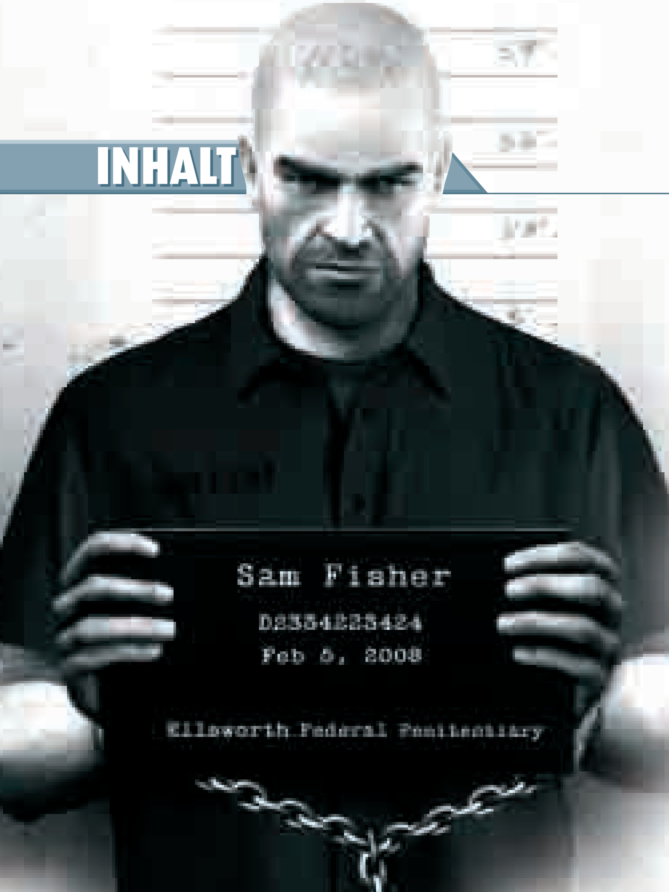
MAN!AC-MEINUNG NR. 47

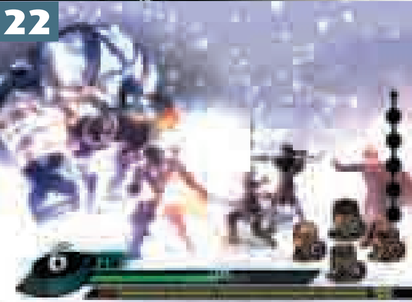
- A Definitiv! Ich fülle gleich das Abo-Formular auf Seite 27 aus.
- B Ich bin noch unentschlossen. Kommt darauf an, welche Abo-Prämie ich zusätzlich abstauben kann.
- C Nein, ich will in meiner Kaufentscheidung unabhängig sein. Außerdem brauche ich keine 'ab 18'-Inhalte.

Ich besitze
○ PS2 ○ Xbox ○ 360 ○ NGC ○ GBA ○ DS ○ PSP

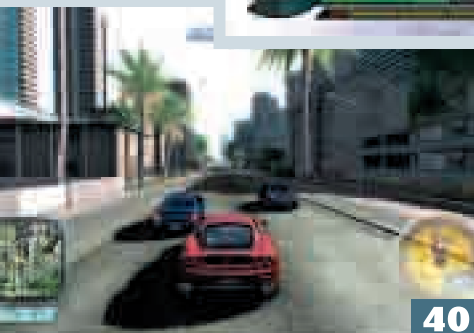
Ich kaufe mir
○ PS3 ○ Wii ○ Xbox 360

INHALT





Von nordischen Göttern und verstoßenen Geisterkriegerinnen: **Valkyrie Profile 2: Silmeria** erzählt die Vorgeschichte des ruhmreichen PSone-Abenteuers. **22**



Eine Insel wird zum Raser-Spielplatz: Wir drehen eine Proberunde mit **Test Drive Unlimited**. **40**



14 Die Rückkehr der Nachtrennen: Bei **Need for Speed Carbon** rast Ihr mit Tempo 300 über halsbrecherische Bergpässe.

SPECIAL

PREVIEWS

KURZ-PREVIEWS

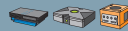
HANDHELD-PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN

PAL-TESTS

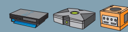


PS2-BUDGET-TESTS

NEXTGEN-TESTS



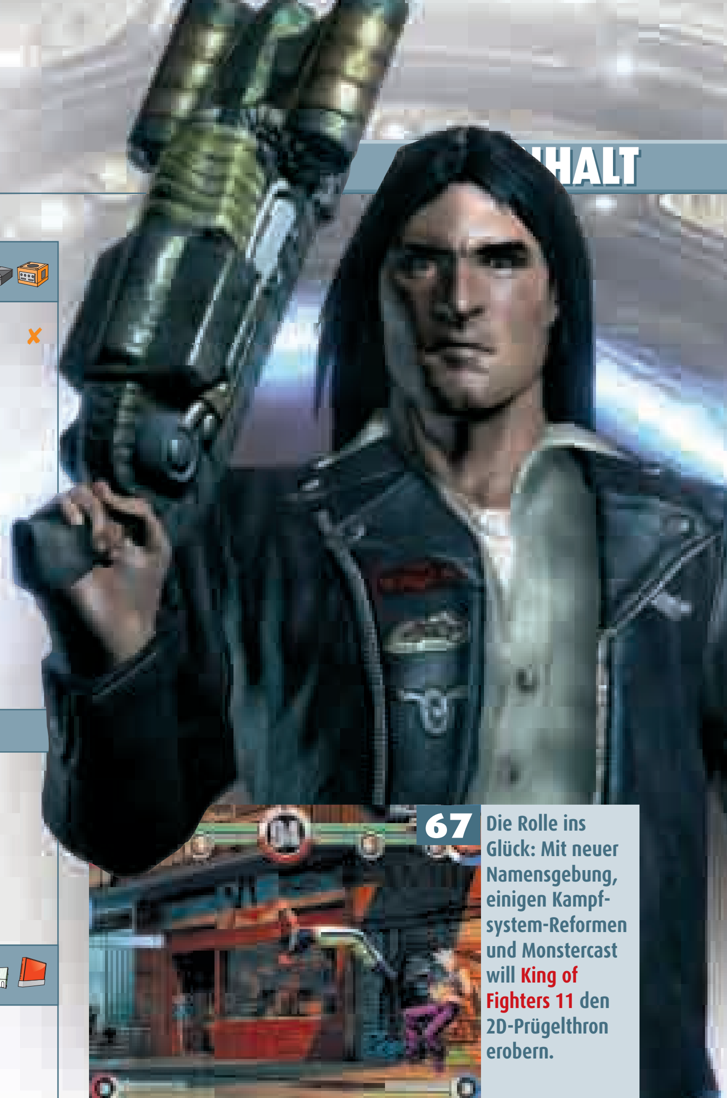
IMPORT-TESTS



HANDHELD-TESTS

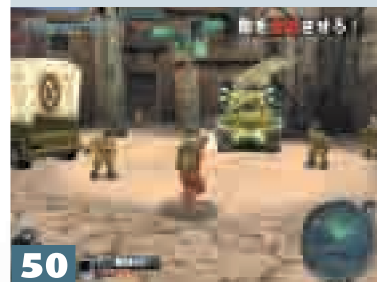


MAN!AC EXTENDED



67 Die Rolle ins Glück: Mit neuer Namensgebung, einigen Kampfsystem-Reformen und Monstercast will King of Fighters 11 den 2D-Prügelthron erobern.

98 Konkurrenz für "Advance Wars"? Wir nehmen den PSP-Herausforderer Field Commander unter die Lupe.

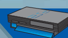


50 Klappt der Sprung in dritte Dimension? Im Importtest erfahrt Ihr, wie sich das umstrittene Metal Slug schlägt.





DPR-023
AUSE™
www.justcausegame.com
avalanche STUDIOS
PlayStation 2
XBOX
XBOX 360
PC DVD ROM
eidos


Playstation 2

Xbox

Xbox 360

Gamecube




XB Dank Teamwork ist Sam niemals hilflos: Mit einem KI-Freund an der Seite erhält er blitzschnell Feuerschutz, falls überraschend Wachen um die Ecke stürmen.

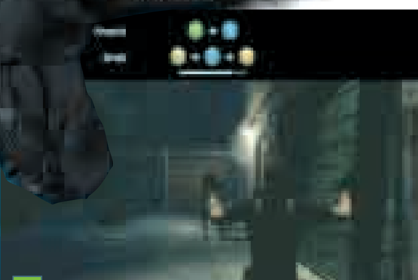
Splinter Cell: Double Agent

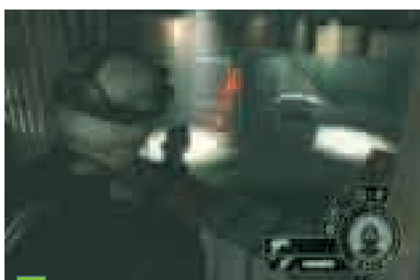
Auf Tuchfühlung mit Sam Fisher in seinem neuen Einsatz: MAN!AC spielt die Xbox-Fassung ausführlich an und berichtet über die pfiffigen Mehrspieler-Neuerungen.


Auch Topspione kommen in die Jahre: Wenn Sam Fischer seinen x-ten Einsatzort betritt, schlägt das Herz vieler Spieler längst nicht mehr schneller. Deshalb will Euch der NSA-Agent in seinem kommenden Abenteuer rundum überraschen: Die neue Handlung wird Sam zwischen die Fronten von Geheimdienst und Terroristen führen, was ihn vor einige schwere Entscheidungen stellt. Auf sich allein gestellt ist Sam aber trotzdem nicht, denn er wird bei KI-Freunden Anschluss finden und so neuartige Teamtaktiken einsetzen. Außerdem kommen jede Menge neue Spionage-Gimmicks zum Einsatz, die sich dank des neuen Belohnsystems sogar upgraden lassen. Umfangreiche Coop- und Multiplayer-Einsätze sollen auch die Solo-Handlung erweitern.

Für beide Seiten

"Double Agent" beginnt mit einem Routine-Einsatz im arktischen Eis, der Sam auf die Spur einer Terroristengruppe führt. Die Schurken experimentieren mit nuklearem Material: New York City und Los Angeles stehen ganz oben auf ihrer Abschussliste! Aber dann nimmt die Handlung

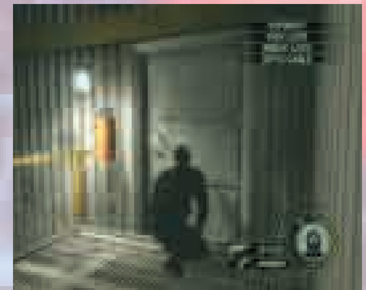

XB Wenn Sam umstellt wird, kann er sich mit Combos auch gegen mehrere Feinde verteidigen.

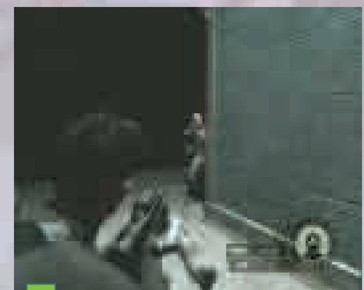

XB Bessere Alarmanlagen: Die roten Suchlaser bewegen sich per Zufall durch den Hof.


XB Die Knastrevolte verhilft Sam zur Flucht: Sämtliche Ausrüstung nimmt er den Wachen ab.

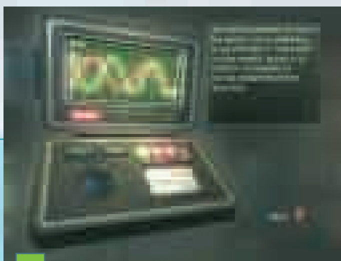


XB Zutritt nur für authorisiertes Personal: Zum Glück macht Sams Spezialleuchte Fingerabdrücke sichtbar, sucht Fragmente und erstellt einen Daumenabdruck.

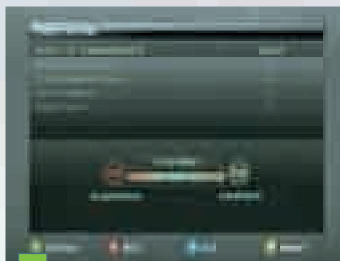




XB Smart: An Türen und Ecken beherrscht Sam diverse Sturmtechniken.



XB Hacker: Stellt die Frequenz der Fernbedienung auf dem Computer ein.



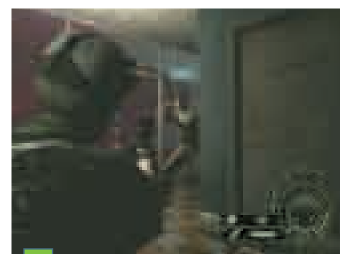
XB Wem hilft Sam? Nach dem Einsatz wird per Vertrauensmeter abgerechnet.



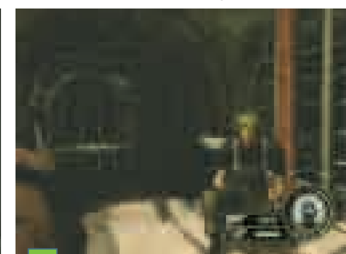
XB Die elektromagnetische Impulswaffe gehört zur Standardausrüstung des Doppelagenten: Damit lassen sich Laser und andere elektronische Fallen manipulieren.

eine bizarre Wendung: Sams Tochter stirbt bei einem Autounfall, der Spion begeht einen Bankraub und landet im Knast – zumindest ist das die offizielle Version der Geschichte, denn der Ubisoft-Agent arbeitet ab sofort undercover. Laut Plan soll er sich beim Gefängnisausbruch mit einem Terrorist anfreunden, Kontakt zur Zelle aufbauen und sie von innen zerstören. Dabei bereist er exotische Orte rund um den Globus, u.a. wird auf der mexikanischen Insel Cozumel, in der Hauptstadt des Kongo (Kinshasa) und im westlichen pazifischen Ozean (Okhotsk) spioniert und sabotiert.

Als Doppelagent muss Sam aber stets auf der Hut sein, sonst fliegt seine Tarnung auf. Dabei gilt es schwere Entscheidungen zu treffen, bei denen das Leben von Millionen auf dem Spiel steht: Im Laufe der Handlung werdet Ihr z.B. über Leben oder Tod diverser Schlüsselpersonen bestimmen, was den Lauf der Dinge entscheidend beeinflusst. Der Doppelagent kann zudem Aufgaben für beide Seiten erledigen: Je nach erfüllten Missionszielen fallt oder steigt Ihr in der Gunst von Terroristen sowie NSA – abgerechnet wird nach jedem Einsatz mit dem Vertrauensmeter. Das stellt Sam vor völlig neue Probleme: Wenn er mehr über die Pläne der Schurken herausfinden will, darf er bei einem Besuch im Terrorhauptquartier seine Zellenkumpane nicht einfach allesamt aus dem Verkehr ziehen – Sam schleicht also nicht nur hinter den Rücken seiner Feinde, sondern auch seiner Kameraden! Der Spion muss sich entscheiden und so diverse Handlungsvarianten entdecken: Wird er seine Freunde oder Millionen Menschen opfern?



XB Ihr müsst schnell reagieren: Der Feind duckt sich und hechtet zur Seite!



XB Durch Luftschächte und Tunnel gelangt Sam zu seinen Einsatzorten.

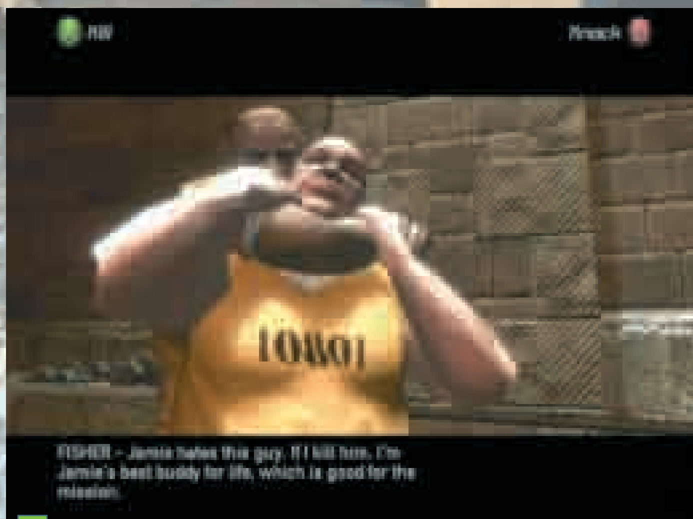
Sams neue Talente

Für solche Herausforderungen hat Sam einige Trainingsstunden eingelegt: Neben dem handlichen Messerstich beherrscht Ihr diverse Kampfsportmanöver, mit denen Feinde blitzschnell niedergestreckt werden, ohne sie lebensgefährlich zu verletzen. So könnt Ihr auch mit überraschend auftretenden Terroristen fertig werden, ohne einen verräterischen Mord zu begehen. Für Feinde an besonderen Stellen hat Sam außerdem individuelle Überraschungen parat: In der Polarhöhle muss er Eiswände nicht umschleichen, sondern kann auch durchbrechen. So kann er Feinden auf der anderen Seite in den Rücken fallen! An anderer Stelle greift Sam überraschte Wachen, um sie ins Wasser oder übers



XB Bei jedem Feuergefecht oder anderen Zwischenfällen steigt die Alarmstufe, und kommende Wächter sind gewarnt: Haltet Euch bedeckt, damit Ruhe einkehrt.

XB Seid Euch niemals sicher: Einige Wächter haben exzellente Ohren!



XB Hat Sam Mitleid oder nicht? Leben oder Tod diverser Schlüsselpersönlichkeiten prägen den Verlauf des Abenteuers. Ihr müsst schwere Entscheidungen treffen!

Geländer in den Abgrund zu ziehen – ganz schön rabiat!

Wechselhaftes Teamwork

Neu sind außerdem wechselnde KI-Partner, die Sam bei seinem Abenteuer unterstützen: Mal spioniert Ihr an der Seite eines NSA-Kollegen, mal arbeitet Ihr mit Terroristen zusammen. Denn viele Abschnitte lassen sich nur im Zusammenspiel mit einem Partner erkunden: Per Räuberleiter stemmt Sam seinen Kameraden auf eine höhere Etage. Anschließend reicht ihm dieser die Hand, um ihn nachzuziehen – so lassen sich etwa beim Gefängnisausbruch einige Mauern und Sperren überwinden! Ein neues Menü ermöglicht Sam obendrein neue Teamtaktiken: Per Knopfdruck befehlt Ihr den KI-Kameraden, die Stellung zu halten, Euch zu folgen oder zu pfeifen. Damit lässt er sich vortrefflich als Lockvogel nutzen, was sich besonders bei Munitionsmangel als praktisch erweisen dürfte: Lasst ihn die Wächter anlocken und fallt diesen dann in den Rücken. Zudem stehen Freunde auch mal Schmiere und wenn Sam betäubte Gegner schleppt oder mit seinen Spionage-Gimmicks hantiert, erhält er Feuerschutz.

Bessere Ausrüstung

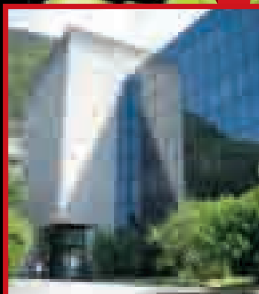
Natürlich gibt's im vierten "Splinter Cell" auch jede Menge neue Ausrüstung, mit der Sam Technik und Terroristen überlistet. So kann er mit der neuen Schallwellensicht den Ursprung von Geräuschen orten und dank Glasschneider geräuschlos durch Fenster einsteigen. Aus "Chaos Theory" bereits bekannte Werkzeuge werden überarbeitet und mit Upgrades versehen. Das Hacken von Rechnern klappt künftig nicht mehr per Zahlenkombination, sondern über

Internationaler Einsatz

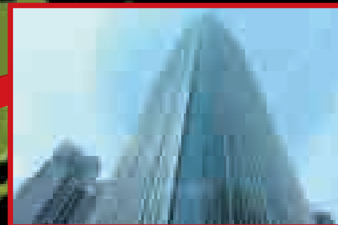


Ubisoft Montreal: Die Studios in der kanadischen Hauptstadt optimieren das neuste "Splinter Cell"-Abenteuer für Xbox, PS2 und Gamecube.

"Splinter Cell: Double Agent" spielt nicht nur in aller Welt, sondern wird auch rund um den Globus entwickelt: Die prächtige Xbox-360-Version entsteht in den Ubisoft Studios Shanghai, in der kanadischen Großstadt Montreal wird das Abenteuer dagegen in die 'alten' Konsolen gequetscht. Um die Mehrspieler-Modi kümmert sich das Annecy-Team im südöstlichen Frankreich: Hier durften wir bereits einen ersten Blick auf die Xbox-360-Söldnerkämpfe werfen.



Ubisoft Annecy: Die Mehrspieler-Modi entstehen in dem französischen Gebirgsstädtchen, das 2014 Schauplatz der olympischen Winterspiele sein wird.



Ubisoft Shanghai: Im 13. und 15. Stockwerk dieses chinesischen Wolkenkratzers entwickelt Ubisoft die FX-geschmückte Xbox-360-Version von „Double Agent".



360 Im 'Adversarial'-Modus kraxeln und hechten drei Spione zu Computern, um sie zu hacken: Diese werden wiederum von drei Online-Söldnern (rechts) bewacht.


360 Die Söldner gibt's nur auf der Xbox 360: Wie im Ego-Shooter blickt Ihr immer durch die Augen Eures Kriegers, daher könnt Ihr blitzschnell zielen und feuern.

die Computerfernbedienung: In einem Minispiel stellt Ihr sie auf die Frequenz des Zielrechners ein, dann habt Ihr Zugriff auf die Benutzeroberfläche. Verbesserte Prototypen bekannter Werkzeuge wie das optimierte Nachtsichtgerät wird Sam aber nicht in jedem Fall ergattern: Je nach Spielstil und Verlauf der Handlung stattet Euch das Belohnungssystem mit unterschiedlichen Extras aus.

Mehrspieler-Einsätze

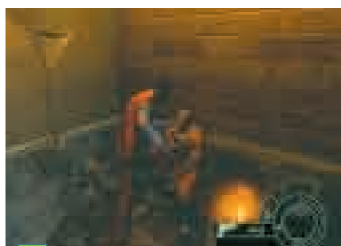
Neben dem Story-Modus lädt "Double Agent" auch zu diversen Mehrspieler-Matches, in denen man wechselnde Agenten spielt – über den Coop-Modus haben wir bereits in MAN!AC 04/06 berichtet.

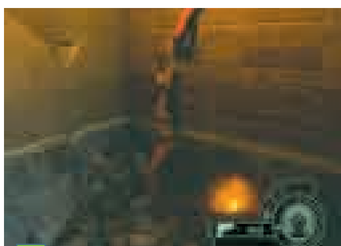
In den Mehrspieler-Modi treten künftig bis zu sechs Online-Agenten in zwei Teams an: Beim 'Team Hack' nehmt Ihr die Computer der feindlichen Gruppe aufs Korn, 'Key Run' variiert das Spielprinzip mit einem versteckten Codeschlüssel. Bei den Spielmodi 'Blitz', 'Countdown' und 'Deathmatch' steht das Schleichen im Hintergrund, hier konzentriert Ihr Euch auf die Kampfkünste Eures Agenten. Außerdem darf Sam solo gegen drei feindliche Spione zum 'Sam vs. All'-Match antreten.

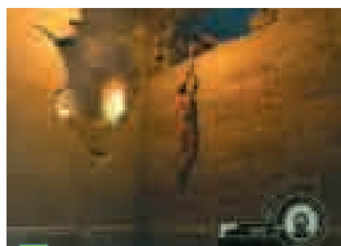
Je nach Konsole erwarten Euch zusätzlich exklusive Features: PS2-Spieler klauen ihren Feinden bei der 'Disk Hunt' die Disketten und bekriegen sich zudem im 'Survival'-Match. Im Gegensatz zur Xbox-Version werden hier allerdings nur vier statt sechs Spieler spionieren. Microsoft-Agenten bekommen dafür auch diesmal mehr Grafikeffekte geboten und können sich im praktischen neuen Camouflage-Anzug vor den Blicken der Gegner schützen.

Exklusiv auf Xbox 360

Auf der Xbox 360 werden dagegen nicht nur Spione, sondern auch Söldner kämpfen: Im exklusiven 'Adversarial'-Modus spielt das Soldatenteam in Ego-Perspektive und bewacht mit Sturmgewehr und ferngesteuerten Sprengdrohnen diverse Computer-Terminals. Damit sind sie zwar offensiv den Spionen überlegen, Kraxel- und Kriechmanöver beherrschen sie dagegen nicht. Spione schütteln ihre Verfolger mit gewagten Sprungrollen ab und klettern auf entlegene Plattformen, die ihre Gegner nicht erreichen. Aber auch die Solo-Handlung will Ubisoft auf der Xbox360-Version ausschmücken: Man verspricht massig neue Grafikeffekte wie Sand- und Schneesturm, vor allem aber erstaunliche Lichteffekte - "Double Agent" soll auf der Xbox 360 neue Standards setzen. *oe*


XB Mit Teamwork lassen sich neue Pfade finden: Hier hebt Sam seinen...


XB ...Knastbruder mit der Räuberleiter ins obere Stockwerk. Dann reicht...


XB ...ihm dieser die Hand, um auch Sam nach oben zu ziehen – geschafft!

Splinter Cell: Double Agent

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	September

Doppelter Einsatz für mehr Spannung: Der NSA-Bad-Guy geht in den Untergrund und spioniert auch für die bösen Jungs!

Need for Speed Carbon

Der Nachfolger zu den Blockbustern "Underground" und "Most Wanted" steht in den Startlöchern: Über 50 heiße Schlitten, neue Rennmodi, ein revolutionäres Tuning-Konzept, und, und, und...



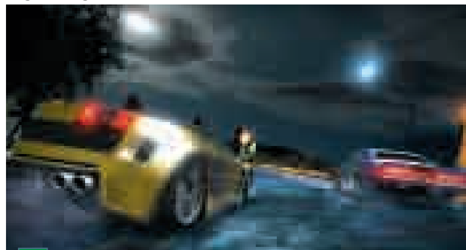
Electronic Arts bastelt am perfekten Rennspiel-Menü – mit den besten Zutaten aus den Vorgängern und einer gehörigen Portion Neuerungen. Ein Wiedersehen gibt's mit den beliebtesten Delikatessen aus "Need for Speed Underground 1&2" – ein dicker Tuning-Teil, stylische Drift-Wettbewerbe und das nächtliche Setting – und etlichen "Most Wanted"-Leckereien wie aufdringliche Cops, das Speedbreaker-Feature oder abwechslungreichere Umgebungen. Was jedoch verbirgt sich hinter den drei Neuerungen, die auf die Namen 'Canyon Races', 'Crews' und 'Autosculpt' hören?

Zauberwort Touge

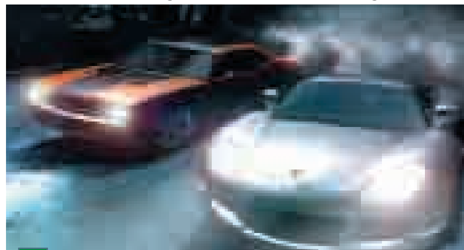
Zu Beginn rast Ihr durch den Downtown District, vorbei am Industrieviertel und hinein in die Nobelgegend der Vorstädte. Habt Ihr Euch dort durch Siege den Respekt Eurer Widersacher im jeweiligen Gebiet erarbeitet, fordert Euch der Topfahrer der ansässigen Crew zum Canyon-Duell. Spätestens jetzt ist Schluss mit lustig. Statt lediglich einer drohenden Niederlage ist hier der Tod Euer ständiger Begleiter: Wer bremst, verliert – wer nicht bremst, stirbt. Auf den engen Bergstraßen trennt Euch nur eine mickrige Leitplanke vom felsigen Abgrund – Funken sprühen, wenn das Heck Eures getunten Lambos die Metallbegrenzung küsst. Der Nervenkitzel, entweder die Lichter Eures Kontrahenten aus den Augen zu verlieren oder mit gewagten Drifts aberwitzige Spitzkehren gerade noch zu meistern, ist allgegenwärtig. Jedes 'Canyon Race' hat zwei Durchgänge: Zunächst startet Ihr in der Verfolgerposition und dürft Euch nicht abhängen lassen. Je näher Ihr am Heck klebt, desto größer fällt der Punkteregen aus. Nach der Ziellinie wartet das gleiche Spiel mit umgekehrten Vorzeichen: In der Rolle des Gehetzten geht Ihr ans Limit und lotet den Grenzbereich Eures Flitzers aus, während der Verfolger Punkt um Punkt von Eurem Konto abknabbert. Werdet Ihr überholt und schafft es



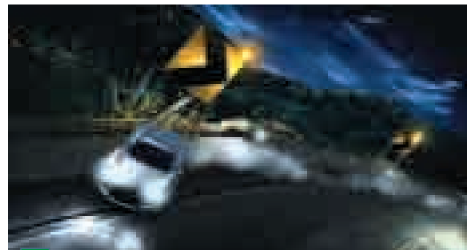
360 Vollgepacktes Head-Up-Display: Neben der Karte am linken unteren Bildrand sorgt der Rückspiegel für Übersicht. Rechts findet Ihr Rundenzeiten, die aktuelle Position, Geschwindigkeitsanzeige und NOS- sowie Speedbreaker-Leiste.



360 Die Canyon-Duelle sind das Highlight in "Need for Speed Carbon": Egal ob Ihr im Lamborghini...



360 ...oder Porsche unterwegs seid, die knallharten Kontrahenten weichen keinen Millimeter zurück.



360 Übermütige Raser können da schon mal übers Ziel hinaus schießen...und tschüss!










360 Faszination Canyon-Duell: Zwei Supersportwagen brettern Reifen an Reifen einen engen Pass hinunter – wer zurückzieht, geht ohne Siegprämie nach Hause.



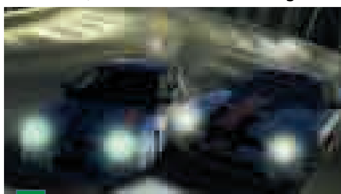
360 Durch das nächtliche Setting umgeht EA teilweise das aufwändige Modellieren von Hintergründen, wie Ihr sie noch in "Most Wanted" vorfandet.

nicht innerhalb von zehn Sekunden, den Gegner wieder zu passieren, ist das Rennen gelaufen. Wer hingegen seinen Widersacher abschüttelt, sackt die Siegprämie vorzeitig ein. Tritt keines dieser beiden Szenarien ein, wird nach zwei Rennen abgerechnet: Ist Euer Konto im Plus, seid Ihr der strahlende Sieger.

Rasen im Team

Während Ihr in den Canyon-Rennen den Asphalt nur zu zweit beackert, gehen in den Standard-Rennen acht Fahrer gleichzeitig an den Start. Besonders hier könnt Ihr auf Euer Team zählen. Welche Boliden sich an Eure Seite gesellen, hängt von der Fahrzeugklasse Eures Untersatzes ab: Sitzt Ihr selbst in einem 'Tuner', werden sich bald aufgemotze Importschüsseln wie Honda Civic oder Nissan 350 Z in Eurer Crew einfinden. 'Muscle-Car'-Fahrer locken dagegen PS-Monster wie den Ford Mustang ins Team, die sich durch hohe Endgeschwindigkeit, aber auch schwieriges Handling auszeichnen. Und wer einen 'Exotic'-Schlitten sein Eigen nennt, wird sich bald inmitten anderer Supersportwagen wieder finden.

Neben Lachgas-Einspritzung und Speedbreaker-Feature (Zeitlupen-Einsatz für knackige Passagen) sollen Eure Mitstreiter das Zünglein an der Waage sein – hier ließen sich die Entwickler von "Ford Street Racing" inspirieren. Auf die besonderen Fähigkeiten der Teamkollegen, die sich in 'Blocker', 'Scout' oder 'Drafter' aufteilen, dürft Ihr aber nur begrenzt



360 Die Canyon-Duelle machen laut EA circa ein Viertel des Spielverlaufs aus.

"Es wird ausschließlich Nachtrennen geben"

Wir sprachen mit Assistant Producer Kristian von Fersen über "Need for Speed Carbon"

MAN!AC: Ist es nicht ein enormer Druck, an der Fortsetzung einer so erfolgreichen Serie zu arbeiten?
Kristian von Fersen: Natürlich ist eine Art Druck da – aber er inspiriert uns eher, treibt uns an, kreativ zu sein und neue Ideen ins Spiel einzubringen. Wir wollen die Fans zufrieden stellen und gleichzeitig mit einigen innovativen Features überraschen.

MAN!AC: Finden die Rennen ausschließlich in der Hitze der Nacht statt?
von Fersen: Ja – "Carbon" findet nur in der Nacht statt. Diese wird aber sehr verschieden aussehen, d.h. wir arbeiten hart daran, einige unterschiedliche Nacht-Looks zu kreieren.

MAN!AC: Das neue 'Autosculpt'-Tuning klingt ja sehr vielversprechend...
von Fersen: Die Zocker können sich endlich auf die ultimative Visual-Customization-Methode freuen. Ich denke, dass wir damit die Messlatte höher legen als alle Spiele bisher.

MAN!AC: Wie wichtig sind Polizeiverfolgungsjagden in "Carbon"?
von Fersen: Wir wollen die Cop-Erfahrung aus "Most Wanted" weiter verbessern. Neu ist das Feature 'Geography Heat' – je mehr man in einer Gegend fährt, desto höher steigt der Heat-Level. Dann wird es wahrscheinlicher, dass einem die Cops am Heck kleben.

MAN!AC: Wie sieht's mit der Bildrate aus?
von Fersen: Wir versuchen stets, die beste Bildrate für jede Plattform zu erreichen. Es ist immer ein Spagat zwischen grafischer Qualität und gleichzeitig hoher Framerate. Aber ich denke nicht, dass die Spieler im fertigen Produkt Grund zur Klage haben werden.

MAN!AC: Welche neuen Aspekte bringt das Team-Feature?
von Fersen: Der Spieler profitiert inner- und außerhalb der Rennen von den Crew-Mitgliedern. Die Plätze in Eurem Team sind begrenzt – überlegt gut, welche Fahrer Ihr aufnehmt. Jeder hat individuelle Qualitäten, verschiedene Persönlichkeiten und Fahrstile. Welchen Kollegen Ihr im Rennen einsetzt, kann entscheidend für den Ausgang sein.

MAN!AC: Gerade läuft der neue "The Fast & the Furious"-Film an. Zufall oder Absicht?
von Fersen: Beabsichtigt war das nicht – aber ich denke es schadet nicht, wenn der Streifen die Begeisterung für die Rennszene schürt.

MAN!AC: Habt Ihr überlegt, "Carbon" mit alten "NfS"-Titeln zu verknüpfen?
von Fersen: Das hört sich nach einer interessanten Idee an – darüber haben wir auch schon gesprochen. Allerdings ist es für den Spieler sehr interessant, eine komplett neue Welt zu erkunden – das ist sicherlich einer der coolsten Aspekte in "Carbon".

MAN!AC: Wird es ein Schadensmodell geben?
von Fersen: Durch das neue Tuning-System ist die Verformung bei Crashs sehr aufwändig. Wir arbeiten aber mit Hochdruck daran und versuchen, eine neues Schadensmodell zu implementieren. Außerdem werden zahlreiche Umgebungen zerstörbar sein.

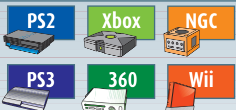


360 Autozahl verdoppelt – volle Piste: In "Need for Speed Carbon" pflügen acht PS-Schleudern gleichzeitig über den nächtlichen Asphalt.

oft zurückgreifen. Überlegt also gut, wann Ihr Euch einen drängelnden Widersacher mit 'Blocker'-Hilfe vom Leib haltet, den 'Scout' vorausschickt, um Abkürzungen auszukundschaften, oder Euch im Windschatten Eures 'Drafters' den nötigen Speed für die Zielgerade holt. Auch abseits der Piste sind die Kollegen von Vorteil: So könnt Ihr Euren Fahndungslevel bei den Ordnungshütern senken oder habt Zugriff auf bessere Motoren und neue Aufmotzvarianten. Womit wir schon beim 'Autosculpt'-Tuning sind: Was wir bereits vom Kämpfereditor der Boxsim "Fight Night Round 3" kennen, soll nun jedem Tuningfreak zum Traumschlitten verhelfen. Mit dutzenden Schiebereglern verpasst Ihr Euren Autoteilen den individuellen Look: So neigt Ihr Spoiler, verlängert Heckschürzen oder vergrößert Lufteinlässe. Wie wär's mit einem Turbolader, der aggressiv aus der Motorhaube herausschaut, oder einem veränderten Winkel der Klappscheinwerfer? Jede Fahrzeugklasse verfügt über sieben bis zehn 'Autosculpt'-Bereiche, von denen sich jeder wiederum in zig einstellbare Parameter aufteilt – ein Paradies für Bastler und Tuning-Fetischisten. Gepaart mit über 50 Originalkarossen, vereinfachten Driftrennen (ohne Endlos-Schleuderer auf den Geraden dank spezieller 'Driftzonen') und einer riesigen Spielewelt stehen die Zeichen also mehr als günstig. Was uns zum derzeitigen Stand noch Sorgen bereitet, ist die mittelmäßige Technik der NextGen-Fassungen. Zwar konzentriert sich EA laut Eigenaussage auf die optimale Entwicklung dieser Versionen und portiert sie dann auf die aktuellen Konsolen – triste Hintergründe und unspektakuläre Fahrzeugmodelle lassen jedoch daran zweifeln. Bleibt zudem die Angst vor serientypischen Rucklern – es wäre doch zu schade, wenn die tolle Featureliste von einer enttäuschenden Technik eingebremst würde. Also Daumen drücken! *ms*

Need for Speed Carbon

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)



Entwickler:	EA Blackbox, Kanada
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	November

Neue Modi und das feine 'Autosculpt'-Tuning sorgen auf allen Systemen für Furore – ein heißer Rennspielherbst steht ins Haus.

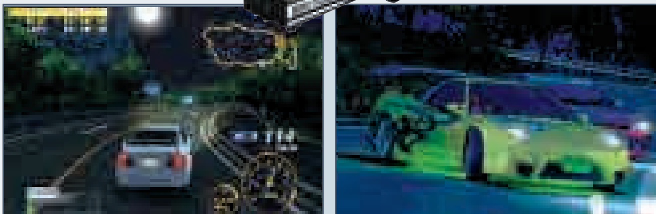
Touge – Mit Karacho den Berg hinunter

Die japanischen Bergrennen inspirierten nicht nur die "Need for Speed"-Macher

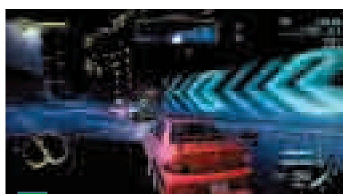


Oben seht Ihr ein echtes Touge-Rennen in den japanischen Bergen, rechts Touge-Spiele aus Fernost.

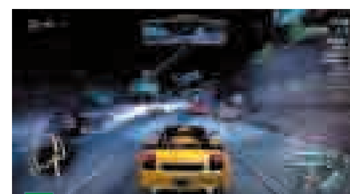
'Touge' (gesprochen too-ge) ist das japanische Wort für 'Pass' oder 'Gebirgsstraße' – steht jedoch auch verallgemeinernd für die illegale Bergrenn-Szene, die sich im Land der aufgehenden Sonne zunehmender Beliebtheit erfreut. Vor allem in Fernost erschienen daher in den letzten Jahren zahlreiche Raserspiele, die sich intensiv mit diesem Motorsport-Subgenre befassten. Bereits zu 16-Bit-Zeiten durften auf dem Super Nintendo in "Touge Densetsu: Saisoku Battle" heiße Rennen ausgetragen werden, auch auf Saturn ("Touge: King the Spirits 1&2") und PSone ("Touge Max: Saisoku Driver Master", "Touge Max 2", "Touge Max G") wurden von Atlus gesetzeswidrige Duelle zelebriert. Die Anime-Serie "Initial D" brachte es auf ganze sieben Versoftungen, darunter Segas Spielhallenversion "Initial D: Arcade Stage". Während Atlus unterversorgte japanische Xbox-Besitzer mit "Touge R" bedachte, beglückten die Duellraser-Experten von Genki vor allem Sony-Anhänger mit etlichen Episoden der "Kaido Battle"-Serie. Unter der Bezeichnung "Kaido Racer" schaffte es der zweite Serienteil sogar nach Deutschland (MAN!AC-Wertung ins Ausgabe 01/06: 70%).



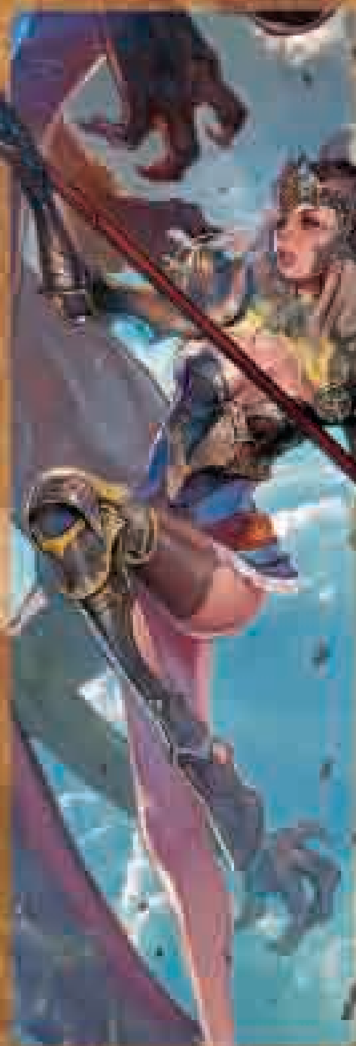
Nie in PAL-Gefilden erschienen: Die Xbox-Flitzerei "Touge R" (links) und "Kaido Battle 3: Touge no Densetsu" (rechts). Der "Initial D: Arcade Stage" spendierte Sega sogar ein hübsches Kabinett (oben Mitte).



360 Symbole über den anderen Autos weisen auf den Job im Team hin.



360 Gewagte Drifts und derbe Crashs sorgen für Qualm und Funkenflug.



Gegen Drachen und Dämonen

Der Wechsel der Hardware-Generationen beschert Rollenspielern reiche Beute: Wir stellen Euch die wichtigsten Datenscharmützel für Alt und Neu vor.



360 Mit "Blue Dragon" will das frisch gebackene Mistwalker-Team um "Final Fantasy"-Schöpfer Sakaguchi seinen ersten Erfolg feiern: Trotz extrem japanophiler Kopffüßler-Optik erscheint das um Innovationen bemühte RPG nur für Xbox 360.



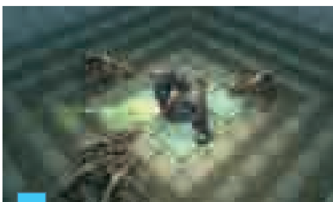


NDS "Lunar Knights" von Konami soll actiongeladene Adventure-Kost mit Rollenspiel-Elementen verquicken und mit schmissigen Anime-Videos locken.

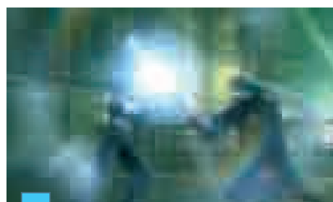
Wer Rollenspiele liebt und bereits mehr als eine Hardware-Generation mitgemacht hat, der kennt das Problem: Bis zu ein oder auch zwei Jahre nach der Veröffentlichung eines neuen Systems ist nichts los im Abenteuerland – Veröffentlichungen aus seinem erklärten Lieblings-Genre sind rar, und die wenigen Neuerscheinungen nicht selten unter aller Kanone. Und das nicht ohne Grund, denn keine andere Spielegattung verschlingt ähnlich viel Zeit und Budget wie das besonders in Japan so beliebte RPG. Oft wird ein entsprechendes Projekt bereits kurz nach Veröffentlichung einer neuen Konsole angekündigt – nur um Jahr für Jahr aufs Neue verschoben zu werden. Zum Beispiel, weil sich die Entwickler schlicht verzettelt haben, der Vertriebspartner keine neuen Gelder bewilligt, Personalprobleme auftreten oder im letzten Moment das Konzept umgeschmissen werden muss. Kleine Entwickler wie From Software ver-



PS3 Unsichere Zukunft: Das Online-Rollenspiel "Endless Saga" vom koreanischen Software-Haus Webzen wurde vor einigen Tagen überraschend auf Eis gelegt.



PSP Der Metzel-lastige PC-Erfolg "Dungeon Siege" von Chris Taylor will jetzt auch die PSP erobern.



PSP "Crisis Core": Das ewige Ringen zwischen Cloud und Sephiroth geht bald im Handheld-Kosmos weiter.



360 Greift die Idee von der (Beinahe-)Unsterblichkeit auf: Durchlebt in "Lost Odyssey" als der zu tausendjährigem Dasein verdammte Kaim viele Generationen.

söhnen die ausgehungerte Rollenspieler-Gemeinde oft von Anfang an mit Nachschub. Aber diese ersten Titel vermögen schwerlich zu zeigen, was in der neuen Hardware steckt, und hätten oft – zumindest in ähnlicher Form – auch auf einem älteren Gerät realisiert werden können. Aktuelles Beispiel hierfür: Denken wir uns bei "Enchanted Arms" die feinen Texturen, die HDTV-Auflösung und ein paar NextGen-Effekte weg, dann könnte es ebenso gut auf einer Xbox laufen.

Bethesdas prächtiges Echtzeit-Epos "The Elder Scrolls 4: Oblivion" dagegen schreit zwar nach der Leistung einer NextGen-Hardware, jedoch sieht man der hochgezüchteten 3D-Engine sehr wohl an, dass sie auf einem PC entwickelt wurde und der Entwickler das junge Microsoft-System noch nicht richtig im Griff hat – sonst würde die "Oblivion"-Welt von weniger Bildrate-Einbrüchen und Pop-Ups heimgesucht. Anders sieht's dagegen auf Geräten der sterbenden Generation aus: Hier läuft plötzlich ein RPG nach dem anderen vom Stapel – denn die vor Jahren begonnenen Projekte sind endlich fertig.

Auch der aktuelle Generationswechsel macht da keinen Unterschied: Die meisten interessanten Ankündigungen für Xbox 360, PS3 und Wii besitzen noch kein verbindliches Veröffentlichungsdatum, für die PS2 dagegen hagelt es geradezu hochkarätige Titel. Genre-Perlen wie das Action-Rollenspiel "Rogue Galaxy" von "Dragon Quest 8"-Entwickler Level 5 oder der hier zu Lande ebenfalls noch ausstehende Release von "Final Fantasy 12", aber auch weniger große Produktionen à la "Digital Devil Saga", "Phantasy Star Universe", zwei Fortsetzungen von Segas renommierter "Shining"-Reihe, Atlus' okkultes Aufgebot "Persona 3" und viele andere Ankündigungen machen die PS2 derzeit zur Rollenspiel-Maschine Nummer 1. Die Situation ist der zur Markteinführung der PS2 nicht unähnlich: Damals waren es vor allem Square, die uns einen RPG-Hit nach dem anderen bescherten, derweil 'die Neue' vorerst nur bei Rennspielen, Action und Kloppereien die Performance-Muskeln spielen ließ.

Es geht auch anders

Aber ganz so kurz werden die Kunden der schönen neuen Videospielwelt diesmal nicht gehalten: Zumindest auf Xbox 360 und PS3 sollen bereits 2006 und 2007 (wenn man den Daten glauben darf) hochkarätige Titel aus bekannten Rollenspielschmieden erscheinen. Vom "Jade Empire"-Team Bioware kommt das ultra-realistische SciFi-Spektakel "Mass Effect". Ob die von LucasArts bereits angekündigte "Knights of the Old Republic"-Fortsetzung ebenfalls von Bioware erscheint, ist dagegen noch unbekannt.

Als beschlossene Sache wiederum gilt Electronic Arts' zuvor als "Project Gray" betiteltes "Herr der Ringe"-Rollenspiel "The White Council": Der auf Ende 2007 datierte Titel kommt vom selben Entwickler wie das eher bescheidene Rundenscharmützel "The Lord of the Rings: The Third Age" und ist in derselben Ära von Mittelerde angesiedelt. Immerhin verspricht das



360 Der größte Genre-Hoffnungsträger kommt von "Knights of the Old Republic"-Erfinder Bioware: "Mass Effect" verspricht packende SciFi-Kost.



360 PS3 Viel ist noch nicht bekannt über das neue "Herr der Ringe"-Rollenspiel: Angeblich düft Ihr in "The White Council" Mittelerde erstmals frei durchstreifen.

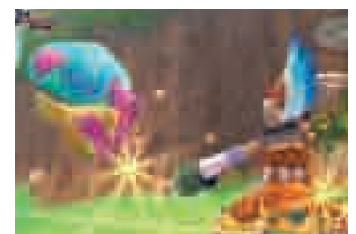


PS2 Zählt zu den letzten großen PS2-Entwicklungen: "Xenosaga 3: Also sprach Zarathustra" beschreitet wie die Vorgänger philosophische Pfade – frei nach Nietzsche.

für Xbox 360 und PS3 geplante Abenteuer deutlich mehr Handlungsfreiheit: Endlich soll es möglich sein, sich von der Buch- bzw. Filmhandlung zu lösen, die Spielwelt Mittelerdes frei zu durchstreifen und den Ringkrieg aus der Perspektive selbst erschaffener Kämpfer, Zauberer, Elben, Zwerge und Hobbits zu erleben – wie ehemals im Paper'n'Pencil-RPG "MERS" von "Rolemaster"-Erfinder Iron Crown der Fall.

Neben den obligatorischen Fortsetzungen japanischer Traditions-Serien wie Squares "Final Fantasy" oder Namcos nicht tot zu kriegender "Tales"-Marke (für PS2 und Handheld) kommen in den nächsten zwei Jahren aus dem Land des Lächelns vor allem Xbox-360-Spiele: Keine Selbstverständlichkeit, denn immerhin ist auch die neue Microsoft-Konsole in Japan gefloppt – beim Heimspiel wird der auf Rollenspiele spezialisierte, junge Entwickler Mistwalker also auf ganzer Linie versagen. Interessieren dürfte das Gründervater und "Final Fantasy"-Erfinder Hironobu Sakaguchi (nebenbei noch immer in beratender Position für Ex-Arbeitgeber Square bzw. Square-Enix tätig) allerdings wenig: Immerhin wurden alle drei Xbox-360-Projekte ("Blue Dragon", "Lost Odyssey" und "Cry On") vom Konsolenhersteller höchstpersönlich üppig vorfinanziert – Verlust macht man hiermit also keinen. Zwar versprach sich Microsoft durch diese Maßnahme bessere Durchverkäufe in Fernost – aber auch wenn dieses Vorhaben scheiterte, kann die japanophile Bereicherung des Produkt-Katalogs nicht schaden. Immerhin ist auch die amerikanische und europäische

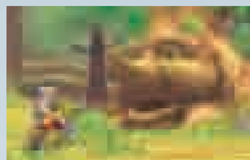




NDS PS2 Wird nach langem Winterschlaf endlich wiedererweckt: "Children of Mana" für DS und "Dawn of Mana" für PS2 setzen Squares Traditions-Serie fort.

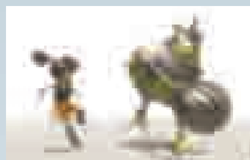
▪ ▪ ▪ Aktuelle Rollenspiel-Lieferanten und ihre Projekte ▪ ▪ ▪

Alte Hasen und neue Besen im Wettstreit ums virtuelle Märchenreich



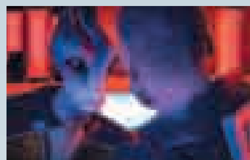
Square-Enix

Der Gigant von einst lässt es anders als beim PSone-Line-up empfindlich an Innovationen vermissen – trotzdem bleibt man im Heimatland Rollenspiel-Lieferant Nummer 1. Während die Welt auf "Final Fantasy 13" sowie diverse Spin-Offs wartet (darunter "FF 13 Vs." und ein PSP-Titel), beliefert man auch die (noch) aktuelle Hardware-Generation weiterhin eifrig mit Nachschub. "Final Fantasy 12" erscheint noch Ende diesen Jahres in den USA, bei uns schlägt dieser letzte ganz große PS2-Titel aber erst Anfang nächsten Jahres auf. Eher überraschend mutet Squares plötzliches Engagement für sein einst so populäres RPG/Adventure-Crossover "Seiken Densetsu" an: Die bei uns unter dem Namen "Mana" bekannte Serie erfährt Fortsetzungen für PS2 und DS – "Children of Mana" und "Dawn of Mana".



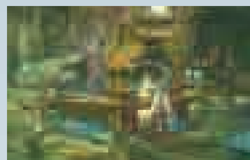
Mistwalker

Das Unternehmen mit der wohl skurrilsten Online-Präsenz der gesamten Abenteuer-Entwickler-Szene (www.mistwalker.info) wurde von "Final Fantasy"-Erfinder Hironobu Sakaguchi gegründet. Obwohl die graue Rollenspiel-Eminenz Japans bei ihrem ehemaligen Brötchengeber Square-Enix noch immer eine beratende Funktion inne hat (schließlich will man sicher gehen, dass mit dem Gedankengut von einst kein Schindluder getrieben wird), konzentriert sie sich jetzt auf die Entwicklung von RPGs für Microsoft: "Blue Dragon" (ein possierliches Abenteuer rund um einen Drachen-Gestaltwandler), "Lost Odyssey" und "Cry On" erscheinen allesamt und ausschließlich für Xbox 360, allein mit dem DS-Rollenspiel "Archaic Sealed Heat" (kurz: "ASH") beschreitet man Handheld-Land .



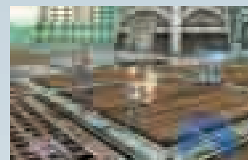
Bioware

Der 1995 von Greg Zeschuk und Dr. Ray Muzyaka im kanadischen Edmonton, Alberta gegründete Entwickler macht sich seit jeher einen Namen mit komplexer Rollenspielkost. Den Durchbruch schaffte man mit der im "AD&D"-Kosmos angesiedelten PC-Serie "Baldur's Gate", die erst viel später actionschwangere Konsolen-Umsetzungen erfuhr. Letztere stammten übrigens nicht von Bioware: Stattdessen landeten diese mit dem ersten "Knights of the Old Republic" den nächsten Hit, anschließend schickte man Euch bei "Jade Empire" in ein fiktives Asien. Mit dem prachtvollen SciFi-RPG "Mass Effect" für die Xbox 360 sowie einem bisher unbetitelten Online-Rollenspiel (eigens hierfür gründete man eine Zweigstelle in Austin, Texas) will man auch in Zukunft zur US-Entwickler-Elite gehören.



Namco

Ganz gleich ob man sie liebt oder hasst – Namcos vor nun drei Hardware-Generationen auf dem Super NES ins Leben gerufene "Tales"-Serie hat dem sonst für seine Action-Eskapaden bekannten "Tekken"-Hersteller einen Platz im Rollenspiel-Olymp Japans gesichert. Nach wie vor werkelt das mit "Tales" passend betitelte Team an etlichen Fort- und Umsetzungen der in Fernost so populären Endlos-Reihe: Neben "Tales of the World: Radiant Mythology" für die PSP und einer PS2-Reinkarnation des Klassikers "Tales of Destiny" erscheinen die Fortsetzung "Tales of Destiny 2" (PSP) sowie das mit Sprachausgabe aufgemotzte "Tales of Fantasia: Full Voice Edition". Welcher der Titel es über den großen Teich oder sogar bis zu uns schafft, ist fraglich – denn im Westen ist die Fan-Gemeinde eher bescheiden.

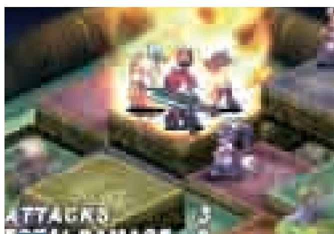


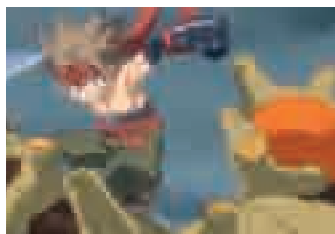
Level 5

Was mit dem putzigen, aber vergleichsweise unscheinbaren "Dark Cloud" (einem der ganz frühen PS2-Titel) begann, hat sich inzwischen zu einem der wichtigsten RPG-Entwickler überhaupt gemausert: Nicht nur die Fortsetzung "Dark Cloud 2" bzw. "Dark Chronicle" heimste jede Menge Lorbeeren von der Fachpresse ein, vor allem mit dem jüngst auch bei uns erschienenen "Dragon Quest 8: Die Reise des verwunschenen Königs" setzte sich das junge Software-Haus ein virtuelles Denkmal. Mit dem ehemals für Xbox Live geplanten und dann überraschend eingestellten "True Fantasy Live Online" erlitt man zwar einen kleinen Rückschlag, aber das noch für dieses Jahr in den USA eingeplante "Rogue Galaxy" sowie die PSP-Entwicklung des Simulationslastigen "Jeanne d'Arc" werden die Schlappe wieder wett machen.

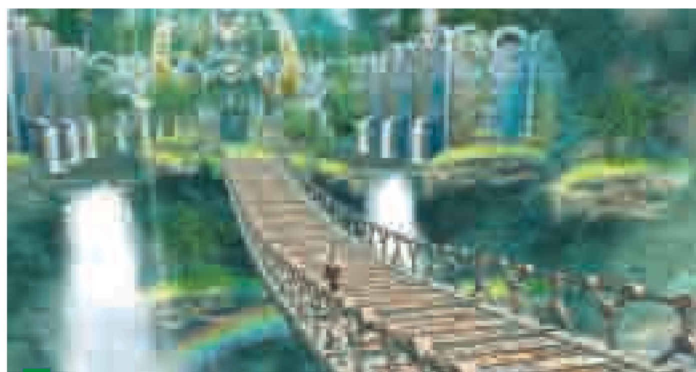
Fangemeinde japanischer Rollenspielkunst nicht zu verachten. Aber auch der jüngst mit dem Spielzeugriesen und "Power Rangers"-Konzern Bandai fusionierte Nippon-Hersteller Namco will dafür sorgen, dass die Xbox 360 nicht den Xbox-Weg geht und das RPG-Reich komplett den US-Kollegen überlässt. Wann das etwas befremdlich betitelte "Trusty Bells: Chopin's Dream" fertig ist, das steht zwar noch in den Sternen – doch die skurrile Geschichte rund um den 1848 im Alter von gerade mal 39 Jahren verstorbenen Komponisten und Pianisten Frederic Chopin (hier zusammen mit einem Feen-Mädchen wenige Stunden vor seinem Tod in einer Traumwelt unterwegs) hat Potenzial und soll vor allem durch musikalische Verspieltheit glänzen.

Noch überraschender als die zunächst dezent nutzlos erscheinende Unterstützung der Xbox 360 durch japanische Entwickler ist das Rollenspiel-Angebot, auf das sich Handheld-Besitzer freuen dürfen: Square will Sonys Kleinsten nicht nur mit einem "Final Fantasy 13"-Ableger beliefern – nein, auch das mit "Final Fantasy 7" verwandte "Crisis Core" lässt Großes erhoffen, und zwar an der Seite von Cloud und Erz-Bösling Sephiroth. Für den DS bringt der "Final Fantasy"-Konzern eine Fortsetzung seines Multiplayer-intensiven Gamecube-Rollenspiels "Crystal Chronicles", auch eine ordentlich aufgepeppte Umsetzung von "Final Fantasy 3" erscheint für Nintendos Touch-Generation-Handheld. Ebenfalls für die erfolgreiche Pocket-Konsole erscheinen das possierliche "Dragon Quest"-Spin-Off "Dragon Quest Monsters: Joker", das durch schicke Anime-Videos aufgepeppte "Lunar Knights" von Konami, die obligatorische "Tales"-Episode und "Archaic Sealed Heat" – Letzteres ist die einzige Xbox-360-fremde Entwicklung von Mistwalker. Eine Hosentaschenüberraschung ist die Ankündigung einer "Dungeon Siege"-Episode für die PSP: Die ursprünglich PC-exklusive Serie von "Total Annihilation"-Schöpfer und Echtzeit-Strategie-Ikone Chris Taylor gehört zu den populäreren "Diablo"-Verwandten und bietet actiongeladene Erfahrungspunkte-Hatz. Ob die Miniatur-Version des Computer-Erfolgs mit den PSP-nativen "Untold Legends" konkurrieren kann, erfahren wir dieses Jahr. *rb*





PS2 Kommt von Atlus und bietet einmal mehr eine knuffige Mischung aus Rollenspiel und Runden-Taktik: das neue "Disgaea".



360 Immer wenn man denkt, man hätte schon alles gespielt... In "Trusty Bell: Chopin's Dream" dreht sich alles um den verblichenen französischen Pianisten.

Valkyrie Profile 2: Silmeria



Im hohen Norden sorgen wehrhafte Walküren für Recht und Ordnung unter den Sterblichen: Aber was passiert, wenn Odins Amazonen nicht mehr richtig spuren? Square-Enix verrät's!



PS2 Habt Ihr Euch erstmal für einen Kontrahenten entschieden, wechselt "Valkyrie Profile 2: Silmeria" wieder in die Seitenperspektive.



PS2 Silmeria im prinzesslichen Körper auf Dungeon-Streifzug: Vereist geschlagene oder anrückende Gegner und tauscht dann mit ihnen die Plätze.

Was ist eigentlich eine Walküre? Laut der nordischen Göttersage ('Edda') standen diese zottelmähnigen Geister-Kämpferinnen in himmlischen Diensten. Nach einer Schlacht zwischen Sterblichen streiften sie über das 'Feld der Ehre', um unter den Gefallenen die tapfersten zu 'küren' bzw. ihre 'Wahl' (im Skandinavischen 'Wal' oder 'Val') zu treffen (daher der Name 'Wal'-'küre'). Die so erkorenen Krieger durften nach Valhalla aufsteigen und mit Göttervater Odin ordentlich einen drauf machen. Nippon-Entwickler Tri Ace und Enix griffen die Idee auf, um anno 2000 ein PSone-Adventure draus zu stricken: "Valkyrie Profile" verzückte japanische wie amerikanische Spieler mit einer liebevollen Mischung aus knuffiger Manga-Optik, sterbensschönen Anime-Filmchen, Rollenspiel-angehauchter Charakter-Entwicklung und reichlich Jump'n'Run-Anteil. Tatsächlich bewegte sich Wotans Schildmaid wie der gemeine Hüpf-Held von anno dazumal nur in der Horizontalen. Auch die zahlreichen kniffligen Sprungpasssagen musste die göttliche Kämpferin ohne Hilfe ihrer Waffenbrüder bestehen. Letztere zeigten sich erst in den Action-inspirierten Gefechten, um den mythologischen Bestien auf Button-Druck in Echtzeit Saures zu geben. Und schließlich waren es eben diese Mitstreiter, die Eure Walküre (hört auf den Namen Lenneth) zu ihrer Reise inspirierten: In Odins Namen würdige Kämpfer für die Entscheidungsschlacht gegen Loki & Co. ('Ragnarök') zu sammeln – das war Lenneths Job.

Inzwischen ist das (bei uns leider nie erschienene) "Valkyrie Profile" zum begehrten Sammlerstück avanciert – darum bringt Square-Enix den Klassiker bald für Eure PSP. Jahrhunderte vor "Valkyrie Profile: Lenneth" (so der Titel der Neuauflage) handelt dagegen die Geschichte von ihrer PS2-Kollegin Silmeria – ein tragisches Helden-Epos, das uns erzählt, wie es Odins und Wotans Dienerinnen ergeht, wenn sie zickig werden.

Degradiert

Die Strafe für Ungehorsam ist keine geringere als die Verbannung aus Asgard – und ein One-Way-Ticket in die Menschenwelt Midgard. Weil Geisterwesen wie Walküren aber bekanntlich nur auf der feinstofflichen Ebene existieren, muss sich Silmeria einen Körper mit der Prinzessin Dipan teilen: Gemeinsam will man um Odins Gunst kämpfen, um begangenes Übel wieder gut zu machen – und zwar auf so ziemlich dieselbe Weise, wie sich Lenneth ein paar Jahrhunderte später ans Action-Adventure-Werk machen wird. Das neue "Valkyrie Profile" transportiert die nordische Sagenwelt zwar in die dritte Grafikdimension , aber spielerisch bleibt man "Lenneth" treu – also reichlich flach: Wie auf PSone bzw. PSP wetzt Eure Walküre fast ausschließlich durch seitwärts scrollende Szenarien. Die offenbaren dank polygonaler Getaltung zwar viele räumliche Details und prachtvolle Architektur, aber an der eingeschränkten Bewegungsfreiheit ändern sie nix. Nur dann und wann lädt ein Verbindungsstück zwischen zwei solchen 'spielerischen 2D-Ebenen' Eure Heldin dazu ein, mit wehendem Haar in



PS2 Bei der Erkundung der Städte fällt die fehlende Bewegungstiefe besonders negativ auf. Einzige Ausnahme sind die Verbindungsstücke zwischen den Ebenen.



PS2 Nur wenige Dorfbewohner laden zum Plausch ein – aber dafür gibt's reichlich hintergründige Pixelpracht zu bestaunen: hier die eindrucksvolle Hafenanlage.

Hinter- bzw. Vordergrund zu flanieren. Die Folge: Es wird um- und der nächste Plattform-Spielplatz eingeblendet. Tatsächlich stehen heute wie damals reichlich Sprünge und Geschicklichkeitseinlagen auf dem Programm. Wenigstens hier hält man ein spielerisches Novum parat: Verwandelt bezwungene oder anrückende Gegner mit einem himmlischem Energiestoß für wenige Sekunden in einen Kristall – und tauscht mit ihm die Plätze. Hört sich zunächst wenig spektakulär an, eröffnet aber bereits im ersten Dungeon interessante Design-Ansätze. Denn überall dort, wo Ihr mit einem normalen Sprung nicht mehr weiterkommt, schwirrt eine verirrte Seele durch die Luft oder über den Boden, die zur Vereisung verlockt. Sie fungiert nach der Kristall-Attacke als improvisierter Absprung-Punkt. Beim Platztausch mit der vereisten Seele fallt Ihr dagegen quasi eine Etage weiter oben aus dem Himmel und direkt auf den vorher noch unerreichbaren Untergrund. Wer bei derlei Taktiken vor unliebsamen Überraschungen sicher sein möchte, der entsorgt die mit den zu kristallierenden Seelen verbundenen Gegner, bevor er mit dem Eisstrahl um sich ballert. Was nach dem Erstkontakt mit der amorphen Gegnermasse passiert, erinnert zumindest ansatzweise an die hektischen Scharmützel aus dem ersten "Valkyrie Profile": Pickt Euch aus der über das 3D-Schlachtfeld wuselnden Feindesmeute des Kampfbildschirms einen Gegner heraus – und macht ihm nach erneutem Kameraschwenk aus der Horizontalen den Garaus. Dafür wird jeder der vier aktiven Kämpfer mit einem Joypad-Button verknüpft: Drückt einfach seinen Knopf, und schon lässt der jeweilige Charakter Pfeile, Blitze, Feuerbälle oder Schwerthiebe auf die Monsterpelle prasseln.

Tiefgreifendere Taktiken und Spezialmanöver blieben uns aufgrund der japanischen Sprachbarriere noch verborgen – derzeit wirken die hübsch anzuschauenden Gemetzel viel zu überladen und unübersichtlich. Das auf zwei Spiel-Dimensionen beschränkte Szenario wiederum wird Freunden klassischer Plattform-Spiele vermutlich Verzückungsschreie entlocken. Wer jedoch erst seit Beginn der PS2-Ära auf virtuelle Abenteuer aus ist, der beklagt einen akuten Mangel an Handlungsfreiheit. Was wirklich im neuen Tri-Ace-Streich steckt, das verraten wir Euch, sobald uns die US-Version vorliegt. *rb*



PS2 Die Kämpfe wirken bisher reichlich konfus: Besonders die Taktik, nach der man einen speziellen Gegner in ein Gefecht verstrickt, blieb uns in der japanischen Originalversion noch verborgen.

Valkyrie Profile 2: Silmeria

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Square-Enix, Japan
Hersteller:	Square-Enix
Genre:	Action-Rollenspiel
D-Termin:	unbekannt

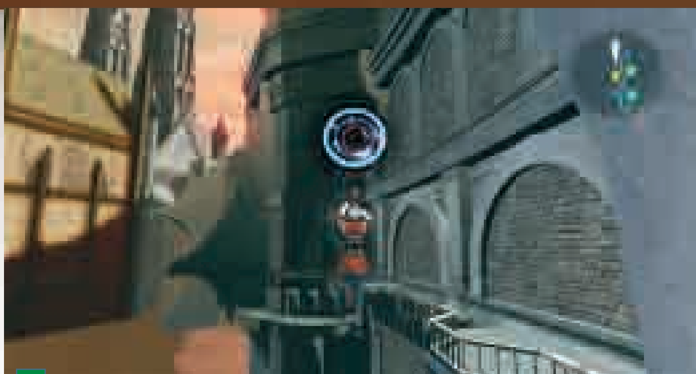
Zwiespältige Pixelpracht: Wunderschön und stimmungsvoll, aber für die heutige Adventure-Generation zu eingeschränkt.



Enchanted Arms



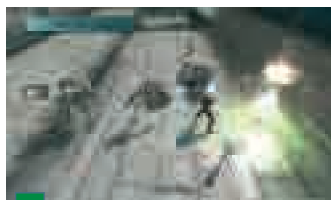
Rollenspiel-Spezialist From verlässt das egoperspektivische Dungeon und präsentiert ein Abenteuer in bester Nippon-Tradition.



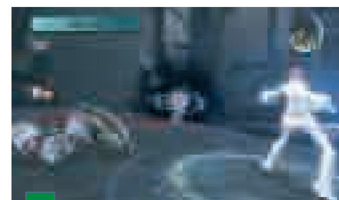
360 Dank Laser-Anker sind auch weite Abgründe oder weggebröckelte Galerie-Teile kein Problem: Einfach die Aktions-Taste bemühen und schon hakt Ihr Euch ein!



360 Aus den hinteren Rängen attackiert es sich am besten mit Spezialfähigkeiten und Distanz-Zaubern: Hier lässt Atsuma mit einem Feuerball die Luft brennen.

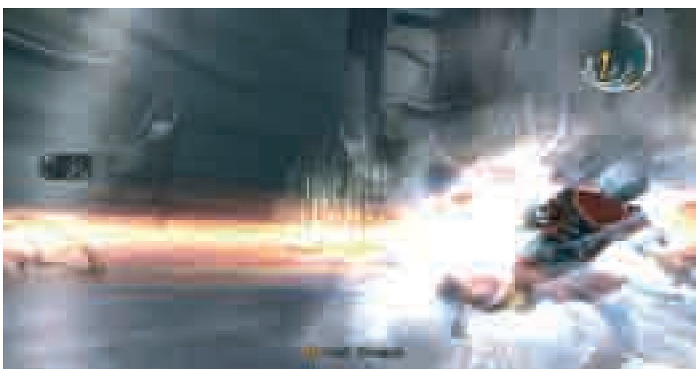


360 Klassisch: Helft bedrängten Kollegen mit Heil- und Unterstützungs-Magie wieder auf die Füße.



360 Die meisten Angriffe werden hübsch in Szene gesetzt und lassen sich dank 'Schnellvorlauf' verkürzen.

Viele gestandene Rollenspieler packt bei Erwähnung von Traditions-Entwickler From Software eine schleichende Taubheit, die sich langsam von den das Pad umklammernden Fingern über die Arme bis ins Gehirn vorarbeitet: Seit jeher gilt das kleine japanische Team als Spezialist für ebenso träge wie triste Dungeon-Krabbeleien. Die wenig ruhmreiche, aber immerhin zwei Playstation-Generationen überdauernde "King's Field"-Reihe mutete wie die japanische Antwort auf westliche PC-Ego-Scroller à la "Ultima Underworld" oder "The Elder scrolls" an – mit dem feinen Unterschied allerdings, dass diese fernöstliche Interpretation des Themas ungefähr so schnell in die Gänge kommt wie eine Seekuh auf Valium. Auch der Serien-Ableger "Eternal Ring" und die Mech-Ballerei "Armored Core" wussten die westliche Redakteursgemeinde nicht zu überzeugen. Trotzdem hält sich die seit frühen PSone-Zeiten umtriebige Firma wacker. Das Geschäftsgeheimnis: die durchwachsenen Produkte immer dann in die Regale stellen, wenn noch keine Konkurrenz am Start ist – nämlich zu Anbeginn eines neuen Konsolen-Lebenszyklus. Auch Froms 360-Debüt "Enchanted Arms" bildet keine Ausnahme von dieser Regel. Immerhin hat man die egoperspektivischen Verliese endlich verlassen und präsentiert Euch stattdessen ein Rollenspiel-Aufgebot in bester Nippon-Tradition – und zwar mit allem, was dazu gehört: von der Genre-typischen Verfolgerperspektive und humoristisch angehauchtem Plausch zwischen den (bis zu vier) Gruppenmitgliedern über zahllose sinnige bis unsinnige Gegenstände bis hin zu Rundengefechten. Letztere warten hier ausnahmsweise mit mehr als nur einer Prise Taktik auf: Tatsächlich fordern Euch nach der obligatorischen Zufallsbegegnung magisch belebte Golems, bis an die Topfhelmunterkante bewaffnete Wächter und aggressives Dämonengetier aus menschlicher Fabrikation



360 So sieht's aus, wenn dem frechen Atsuma ordentlich die Textur-Haut versengt wird: Tolle Lichteffekte machen selbst solche Schockmomente erlebenswert.



360 Noch ist im Yokohama der alternativen From-Software-Realität alles in Ordnung: In der magisch-technischen Metropole (neben London die größte in der Spielewelt) steigt eine gigantische Party.

auf einem Bodenraster zum martialischen Veitstanz, wie Ihr ihn sonst vor allem aus Strategie-Titeln à la "Fire Emblem", "Shining Force" oder "Arc the Lad" kennt. Mit einer kleinen Einschränkung allerdings: Wo die Kollegen von der Taktik-Front ungehemmt die feindlichen Linien durchbrechen und zwischen ihren Widersachern umherwuseln dürfen, da sind die "Enchanted Arms"-Charaktere dazu verdammt, sich auf ihrer Seite des Schlachtfelds zu bewegen. Der Gegner unterdessen bleibt ebenfalls brav in seinem eigenen Revier: Wer den Wirkungsradius der meisten Zaubersprüche, Spezialfertigkeiten und Angriffsformen einzuschätzen lernt, der kann sich rechtzeitig in die hinteren Ränge seiner Schachbretthälfte bewegen, um einem Blitzschlag oder Schwerthieb auszuweichen.

Atsuma, bitte interagieren Sie!

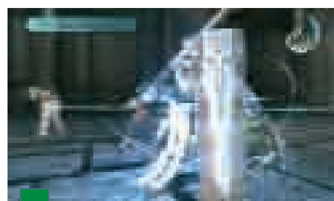
Hauptcharakter und Großmaul Atsuma ist zwar nicht der Allerhellste – aber dank den ausführlichen Erklärungen seines Mitstudenten Toyas zeigt sich der forsche Teenager extrem interaktionsfreudig. So legt er in den oft prächtig texturierten und mit schicken Lichteffekten veredelten Katakomben der hoch technisierten Fantasy-Welt nicht nur Schalter und Hebel um – nein, gerne wirft er auch seinen Laser-Wurfanker aus, um sich damit über sonst unüberwindbare Abgründe zu schwingen, oder kraxelt wie ein Äffchen Sprossen und Krampen empor. Außerdem ist der sportliche Bursche weit weniger wasserscheu als das Gros seiner Genre-Kollegen: Will er z.B. ein höher gelegenes Dungeon-Niveau erreichen, dann flutet er einfach die unteren Ebenen, um dann mit kräftigen Stößen zum vorher noch in luftiger Höhe gelegenen 'Ufer' zu schwimmen.

Weniger interaktiv, aber spielerisch mindestens ebenso wertvoll ist Atsumas Talent, zuvor gesammelte Rohstoffe auf ganz besondere Art und Weise zu recyclen: Der an speziellen 'Geschäfts-, Bastel- und Speicherpunkten' geschaffene 'Verbundstoff' nimmt die Gestalt eines Golems an. Je nachdem, welches 'Kochrezept' und welche Materialien Ihr zur Veredelung dieses magischen Roboters verwendet habt, setzt dieser willige Mitstreiter Euren Feinden mit brachialen Attacken zu – oder aber er bricht nach nur wenigen gegnerischen Treffern mit einem blechernen Klagelaut in sich zusammen.

"Enchanted Arms" bietet zwar nicht unbedingt das, was wir uns von einem Rollenspiel der nächsten Generation erhoffen. Aber zumindest setzt es mit hartnäckiger Konsequenz all das fort, was den Freunden japanischer RPG-Kost in den vergangenen Jahren ans Herz gewachsen ist – und dabei stellt es sich gar nicht mal so schlecht an. Um die Wartepause zu kommenden Xbox-360-Hits zu überbrücken, taugt's allemal. *rb*



360 Scheut auch nicht davor zurück, sich tüchtig nass zu machen: Atsuma lässt den Pegelstand steigen, um schwimmenderweise weiter zu kommen.



360 Gleich wird's eng für unsere Feinde: Unser mächtigster Golem holt zum Rundumschlag aus.

Enchanted Arms

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | **360** | Rev

Entwickler:	From, Japan
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	3. Quartal

Herzlich uninspirierter, aber rundum stimmiger Mix aus allem, was ein Fernost-Rollenspiel spielenswert macht.

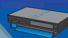
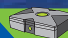
Das beste MAN!AC-Abo aller Zeiten

KEY
DVD VIDEO
© 2006 Cybermedia Verlag GmbH · All rights of the producer and the owner of the
unrestricted
MAN!AC
09-2006



Deine Abo-Vorteile:
+ 10% Preisvorteil (Abopreis: 54 Euro pro Jahr)
+ I'M A MANIAC-Card mit Zugang zum Premium-Bereich auf maniac.de! Da gibt's die neusten Spieletrailer, PDF-Downloads alter Ausgaben und vieles mehr.

+ unrestricted MAN!AC DVD für alle Leser über 18 Jahren


Playstation 2

Xbox

Xbox 360

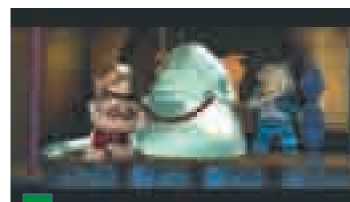
Lego Star Wars 2

Mögen die Klötze mit Euch sein: Erlebt die Abenteuer der Original-Trilogie in ihrer spaßigsten Form.



Vor einem Jahr wurde der Beweis erbracht, dass aus dem zum Kommerzmonster mutierten "Star Wars"-Mythos trotzdem noch originelle und unterhaltsame Produkte entspringen können: "Lego Star Wars" schaffte das Kunststück, nicht nur eine skurrile Produktmischung gelungen zum Leben zu erwecken – selbst Skeptiker, die der als Vorlage dienenden Kino-Trilogie mit den Episoden 1 bis 3 kaum etwas abgewinnen konnten, hatten mit der Versoftung einen Heidenspaß.
Angesichts des einhellig positiven Feedbacks und der millionenfachen Verkaufszahlen lässt sich LucasArts die Gelegenheit nicht entgehen, einen Nachfolger zu produzieren. Da trifft es sich gut, dass im Archiv eine weitere SciFi-Trilogie mit noch mehr Potenzial schlummert und in Kürze erneut auf DVD erscheint (siehe Kasten) – die legendären "Star Wars"-Episoden 4 bis 6 sind Grundlage für "Lego Star Wars 2".
Diesmal schlüpft Ihr also nicht in die Klötzchenhüllen von einem quengeligen Anakin oder müsst den Nervtöter Jar Jar Binks ertragen – nun stehen echte Helden wie Luke Skywalker, Han Solo oder Prinzessin Leia im Mittelpunkt. Rund 60 aus den beliebten Filmvorlagen bekannte Charaktere bevölkern das Spielzeug-Universum, 'Überlebende' der chronologisch früher handelnden Abenteuer wie das Droiden-Paar C3PO und R2D2 sind natürlich ebenfalls mit dabei.


360 Selber schuld, Sturmtruppen-Knecht: Wer einen Wookie wütend macht, muss danach eben ohne Arme auskommen.


360 Alle Kostüme bis hin zu Leias Sklavenoutfit wurden liebevoll nachgebildet.

Macht-Kämpfe

Neben individuellen Animationen beherrscht jede Figur nun auch für sie spezifische Attacken: Der Lego-Vader erdrosselt unliebsame Störenfriede mit seinem Macht-Würger, Han Solo ist ein Meister mit dem Blaster und Lego-Wookie Chewbacca bevorzugt die grobe Gangart – er reißt seinen Kontrahenten kurzerhand die Arme aus. Ihr seid aber nicht nur auf die vorgegebenen Stars festgelegt: Wer einen Spielstand vom Vorgänger hat, kann dessen Auswahl importieren und damit z.B. Darth Maul auf Endor Ewoks jagen lassen. Und wer kreativ sein will, freut sich am Charakter-


PS2 Wählt die Art des Vorgehens: Attackiert alles oder tarnt Euch als Mitglied der imperialen Truppen.


PS2 Zwischendurch ist Akrobatik gefragt: Per Seilzug hangelt Ihr Euch auf höhere Plattformen.


PS2 Teamwork ist Pflicht: Entsorgt die Feinde, damit Obi-Wan die Macht zum Brückenbau einsetzen kann.



PS2 Marsch der Maschinen: In einigen Levels könnt Ihr aus Bauteilen Fahrzeuge und sogar AT-STs zusammenbasteln, mit denen Ihr dann herumstapft.



PS2 Auf Tatooine schippert Ihr mit dem Gleiter gemütlich durch die Gassen.



PS2 Blindfisch: Dem Stormtrooper wurde per Macht-Einsatz die Sicht vernebelt.



XB Geflogen wird auch: Wenn Ihr z.B. den Todesstern per Torpedo in die Luft jagen wollt, seid Ihr standesgemäß mit einem schnittigen Lego-X-Wing unterwegs.

▪ ▪ ▪ Nostalgie-Recycling ▪ ▪ ▪

Wie George Lucas nochmal abkassiert



"Star Wars"-Fans sind nicht nur besonders enthusiastisch, sondern auch leidensfähig: So mussten sie erst warten, bis der letzte Teil der Serie ("Die Rache der Sith") abgedreht war, bevor endlich die Ur-Trilogie auf DVD veröffentlicht wurde. Auf den Scheiben fanden sich allerdings weder die originalen Fassungen noch die bereits vor einigen Jahren überarbeiteten Kino-Neuauflagen. Stattdessen bastelte George Lucas weitere neue Details dazu und ersetzte sogar Schauspieler, um mit den später gefilmten, aber chronologisch davor liegenden Episoden konform zu gehen. Viele Fans waren darüber nicht gerade erfreut, aber dennoch glücklich, die geliebten Filme überhaupt in guter Qualität zu bekommen.

Angesichts der treuen Anhängerschaft kam es vor einiger Zeit doch noch zu einem Umdenken bei Lucas – eigentlich findet der Herr des Imperiums seine alten Werke in der Urform nicht mehr zeitgemäß, nun veröffentlicht er sie aber dennoch. Ein selbstloser Sinneswandel steckt wohl nicht dahinter, denn zum einen müssen willige Käufer ab 14. September stolze 20 Euro pro Episode hinlegen, da sich die Neuauflagen ebenfalls auf dem DVD-Set befinden. Zum anderen bekommt Ihr auch keine aufwändig restaurierte und auf den Stand der Zeit gebrachte Abmischung – vielmehr dienen die alten Laser-Disc-Veröffentlichungen als Grundlage. Kurz gesagt bedeutet das, dass die klassischen Fassungen weder ein anamorphes Bild noch eine digitale Soundabmischung besitzen werden.

Baukasten, in dem sich aus allen möglichen Lego-Teilen unzählige neue Jedi-Zöglinge oder imperiale Bösewichter zusammenstellen lassen. Am grundlegenden Prinzip wurde nichts Gravierendes geändert: Wie gehabt kämpft Ihr Euch durch eng an die Filmhandlung angelehnte Levels. So zerstört Ihr diesmal z.B. im "Krieg der Sterne" einen Todesstern, verschanzt Euch bei "Das Imperium schlägt zurück" auf dem Eisplaneten Hoth oder befreit in "Die Rückkehr der Jedi-Ritter" Euren Kumpel Han Solo aus den Klauen von Jabba the Hutt. Wieder seid Ihr im Duo unterwegs, wobei der zweite Charakter wahlweise von der CPU oder einem menschlichen Mitstreiter kontrolliert wird.

Block-Boliden inklusive

Eine größere Rolle spielen Vehikel aller Art: In Levels, bei denen Ihr auf ein Fortbewegungsmittel angewiesen seid, habt Ihr jetzt mehr Erkundungsfreiheiten und müsst nicht mehr ausschließlich vorgefertigten Flug- bzw. Fahrrouten folgen. Auch in verschiedenen 'Zu Fuß'-Abschnitten könnt Ihr regelmäßig Fahrzeuge aus 'Mini-Kits' zusammenbasteln und mit ihnen durch die Gegend flitzen – außer Ihr seid ein Droide, denn denen bleibt dieses Privileg vorenthalten. Im Gegensatz zum recht einfachen Vorgänger macht Euch "Lego Star Wars 2" auf Wunsch das Leben schwerer: Ein anwählbarer variabler Schwierigkeitsgrad analysiert laufend Euer Können und passt u.a. die Aggressivität und das Durchhaltevermögen der Gegner an.

Unser erster Vorab-Ausflug mit einer spielbaren Fassung fällt positiv aus: Einen Quantensprung zum Vorgänger gibt es zwar nicht, doch der Charme der liebevoll designten Klötzchenkerle und -kulissen ist ungebrochen und passt wie aus einem Guss. Durch den Sympathie-Bonus der Original-Trilogie machen die Abenteuer noch mehr Laune, zumal die neuen Möglichkeiten für zusätzliche Abwechslung sorgen. Eins ist sicher: Mit dem putzigen "Lego Star Wars 2" werden nicht nur die Anhänger beider Marken in Kürze ihren Spaß haben. *us*

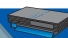
Lego Star Wars 2

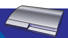
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Traveller's Tales, UK
Hersteller:	Activision
Genre:	Action
D-Termin:	September

Spaßige SciFi-Action im humorvollen Baustein-Outfit, die einige Mäkel des Vorgängers gelungen ausmerzt.





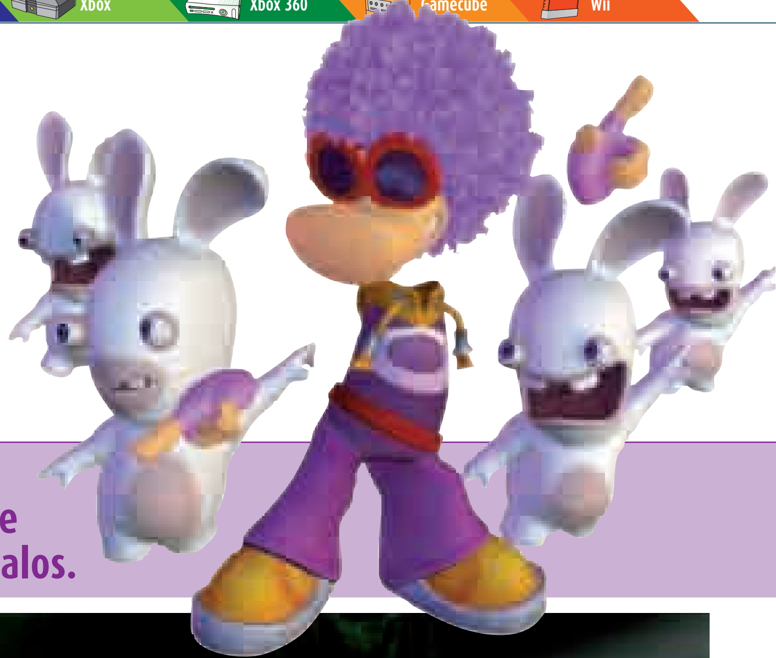








Rayman Raving Rabbids



Hilfe, die Alien-Hasen sind los: Rettet mit Ubisofts arm- und beinlosem Hüpfhelden die "Rayman"-Welt vor grausigen Langohr-Brutalos.



Rayman dressiert im Verlauf der Geschichte verschiedene Tiere: Mit diesem Greifvogel flieht Euer Held vor den gemeinen Langohren.

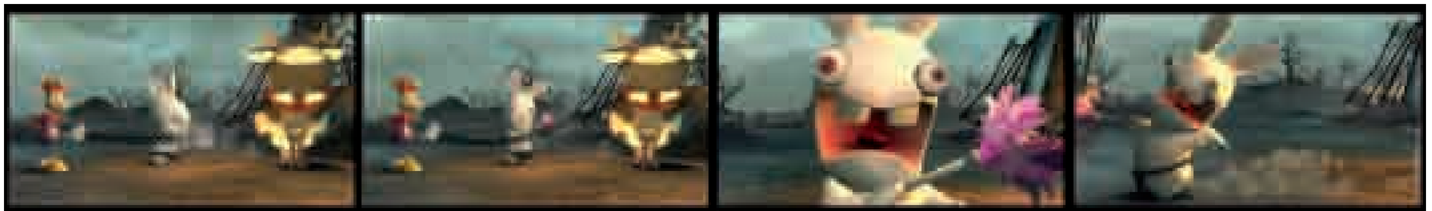


Wer ist hier der schräge Vogel? Die verdutzten Haserl staunen nicht schlecht, als Rayman eine heiße Sohle aufs Rasenparkett legt. Praktisch für Sportmuffel: Dank wilden Wii-Controller-Bewegungen verbratet Ihr spielerisch einige überflüssige Kalorien.



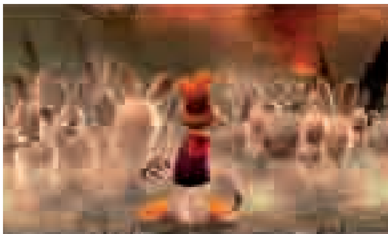
Ubisofts Hüpfheld boxt sich trotz fehlenden Gliedmaßen gut durchs Leben. Mit seinen Bumerang-Armen haut er nervige Zeitgenossen k.o. und dank Heli-Flatter-Ohren schwebt er durch die Lüfte. Doch sein Schöpfer Michel Ancel gönnt der skurrilen Kreation kein idyllisches Leben und hetzt ihm eine wild gewordene Alienhorde auf den Pelz. Die garstigen Karnickel haben es allerdings nicht nur auf Ubisofts Helden mit der großen Nase abgesehen, sondern verfrachten auch Raymans ärgste Feinde und besten Freunde in düstere Verliese. Dieses Verhalten kann Rayman nicht dulden: Er solidarisiert sich umgehend mit allen Planetenbewohnern und bekämpft fortan mit Gut & Böse die außerirdischen Langohren. Aber schon nach dem ersten heroischen Rettungsversuch landet Rayman im Gefängnis. Sein letzter Hoffnungschimmer ist die Dummheit der muskelbepackten, aber hirnlosen Wächter. Die Riesenhasen futtern zwar reichlich Karotten, schwänzten aber die 'Wie-bewacht-man-einen-Sträfling'-Schule. Der blitzgescheite Rayman trickst deshalb die Monsterkarnickel problemlos aus und entkommt aus der Strafanstalt. Allerdings bleibt die Flucht nicht unbemerkt und schon rauscht ein Haserl-Jagdgeschwader um die Ecke. Glücklicherweise hilft Rayman ein überdimensionaler Adler aus der Patsche und bietet ihm kostenlose Flugstunden an – so entkommt Ihr den verrückten Langohren um Flügelbreite.

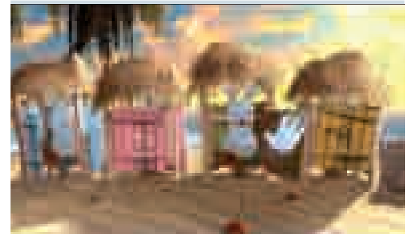
Nach dieser strapaziösen Verfolgungsjagd zieht Euer Alter Ego die verschwitzten Klamotten aus und gönnt sich ein Bad im Meer. Doch im kühlen Nass droht die nächste Gefahr: Aus dem Wasser taucht eine riesige Haiflosse auf. Das Fleisch fressende Vieh hat Rayman wohl schon auf seinem Speisezettel – also schwimm, Rayman, schwimm um dein Leben! Doch weit gefehlt, der König des Meeres will Euch nichts Böses, sondern lässt sich wie der Adler zähmen: Im Verlauf des Abenteuers trefft

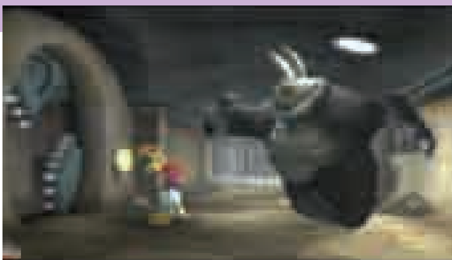


Die "Rayman"-Serie zeichnete sich schon immer durch schrägen Humor aus. Doch Raymans neueste Geschichte erreicht einen neuen Level der Lachmuskel-Strapazierung.

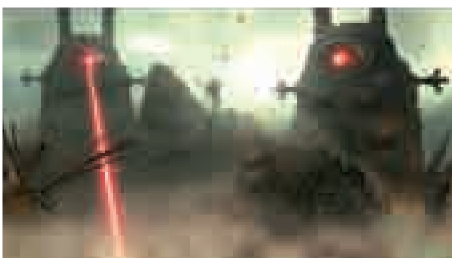

Die Entwickler setzen den Wii-Controller mannigfaltig ein – wie, erfahrt Ihr im Artikel.


Mein Name ist Rayman, ich weiß von nichts: Die Horror-Hasen wollen Rayman ausquetschen.


Witzige Einlagen: Gesittete Karnickel verrichten ihr Geschäft auf dem stillen Örtchen.




Ha, ha! Tarantula verscheucht die wilden Osterhasen im Nu: In Raymans neuester Hüpferei wechselt Ihr öfters die Rolle vom Gejagten zum Jäger – genießt die kurzen Dominanz-Momente in vollen Zügen.


Achtung, die Alien-Hasen kommen: Kann Rayman die Übermacht aufhalten?

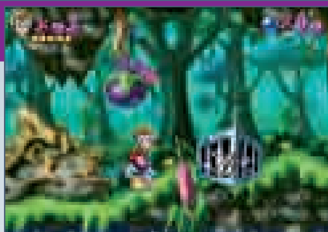
Ihr zudem auf weitere hilfreiche Tiere wie Nashörner und Spinnen. Außerdem liebt Rayman Klamotten und verwirrt die Karnickel mit Punk-, Rock-, Pop- oder Hip-Hop-Gewändern. Viel mehr Infos zum eigentlichen Spiel gibt es momentan nicht, jedoch verrieten uns die Entwickler, wie Ihr die Wii-Fassung (gehört zum Start-Line-up) mit dem innovativen Controller steuert.

Alles Wii, oder was?

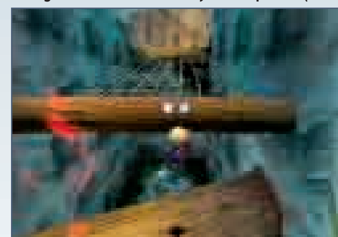
Mit dem Nunchaku-Stick steuert Ihr Rayman und lasst ihn springen, rollen und rennen. Wenn Ihr in Prügeleien einen Schlag von rechts nach links setzt, führt Rayman ebenfalls einen Hieb von rechts nach links aus. Schüttelt Ihr den Controller, verhaut Rayman die Feinde mit Kung-Fu-Tritten. Führt Ihr eine schnelle Nunchaku-Bewegung nach vorne aus, ergreift Euer Held den nächsten Feind. Schleudert Ihr nun das Gerät über Euren Kopf, wirbelt Rayman die bösen Buben durch die Gegend. In Flugsequenzen vollführt Ihr eine erdbebenartige Attacke, indem Ihr beide Controller nach unten haltet. Sitzt Ihr auf einem wohlgesinnten Tierchen lenkt Ihr die Kreatur via simplen Richtungs-Kommandos. Besonders schweißtreibend wird's bei funkigen Tanzeinlagen – mit wilden Bewegungen lasst Ihr Raymans Body rocken und erhaltet Beifall von den Alien-Bunnys. Die Fakten machen auf jeden Fall Appetit auf mehr: Raymans neueste Hüpferei bringt Euch zum Lachen und glänzt mit klugen Steuerungsideen. Wir sind gespannt, wie sich die skurrile Story entwickelt und wie gut die Wii-Steuerung funktioniert. *rf*

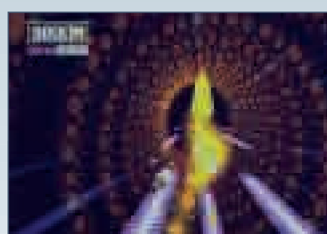
Historie eines französischen Hüpf-Superstars

Raymans Jump'n'Run-Abenteuer und andere Genre-Ausflüge


Ubisofts erstes "Rayman"-Jump'n'Run glänzte mit herrlicher Optik und knackigen 2D-Hüpfpassagen.

1995 erschien die wunderschöne 2D-Hüpferei "Rayman" für Sonys Playstation, Ataris Jaguar und diverse andere Plattformen. Das quietschbunte Vergnügen verzauberte Kinder mit zuckersüßem Design und lockte Profis dank knackigen Hüpfpassagen ans Pad. Vier Jahre später erschien "Rayman 2: The Great Escape" für das Nintendo 64 und andere Systeme. Zwar war die dritte Dimension den Entwicklern nicht vertraut, trotzdem überzeugte die Hüpferei mit klugen Jump'n'Run-Einlagen, guter Kamera und zahlreichen Action-Adventure-Elementen. Der dritte Teil, "Rayman 3: Hoodlum Havoc", erschien zuerst für Nintendos Würfel und heimste dank charmanter Optik, haarsträubend schräger Story und witzigen Minispielen satte 87% Spielspaß ein (MAN!AC 03/03).
Auch PC-Spieler erfreuen sich an Ubisofts erfolgreichstem Franchise: Jede Hüpferei (auch die aktuelle) durften Fans auf heimischen Rechnern zocken – außerdem erschienen einige PC-exklusive-Lernprogramme mit Ubis Maskottchen. Das langweilige Mehrspieler-Renn- und Kampfspiel "Rayman M" und die fade Raserei "Rayman Rush" (PS One) verdienen eigentlich keine Erwähnung, mehr Spaß bieten die Handygames "Rayman Golf" und "Rayman Bowling".


"Rayman 2": Der erste 3D-Ausflug überzeugte dank cleverer Kamera und abwechslungsreichen Levels.


"Rayman 3" stellt dank tollen Minispielen, witziger Story und Top-Steuerung Ubisofts Hüpf-Höhepunkt dar.

Rayman Raving Rabbids

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Ubisoft, Frankreich
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	4. Quartal

Aberwitzige Hüpferei mit cooler Wii-Controller-Einbindung. Hoffentlich spielt es sich auch so, wie es sich anhört!

Super Smash Bros. Brawl

Zum dritten Mal treffen sich Nintendo-Helden zur virtuellen Prügel-Party – mit frischen Teilnehmern und auf neuer Hardware.


Wii Erwachsen und extrem detailliert modelliert: "Legend of Zelda"-Hauptdarsteller Link im gewohnten grünen Outfit.


Wii Wie süüüß! Wenn Elektro-Pummel Pikachu seinen Blitzangriff auspackt, vergeht Mario das Grinsen.

Was haben die Nintendo-Maskottchen Mario, Pikachu und Kirby gemeinsam? Richtig, sie sind fröhlich, liebenswert und können keiner Fliege was zu Leide tun. Denkste! Denn seit der N64-Ära lassen die Knuddel-Charaktere regelmäßig die Fäuste fliegen. Das nennt sich dann "Super Smash Bros.", findet in quietschbunten Arenen statt und versprüht trotz Backpfeifen-Stakkato den typischen Big-N-Familiencharme. Entsprechend erfolgreich schlugen sich "Super Smash Bros." (N64) sowie "Super Smash Bros. Melee" (Gamecube) in der Gunst der Käufer: In Japan und USA gingen die Comic-Klopper jeweils millionenfach über die Ladentheken, auch in Europa avancierten sie zu Top-Sellern. Beste Vorzeichen für Teil 3 also, der einige Überraschungsgäste bietet.

Parade der Stars

Der Reiz der "Super Smash Bros."-Reihe liegt in dem enormen Aufgebot an Charakteren. In der Gamecube-Episode standen beispielsweise mehr als zwei Dutzend Helden aus populären Nintendo-Franchises zur Wahl. In dem 2007 erscheinenden Wii-Nachfolger werden es wohl nicht weniger sein: Masahiro Sakurai, Schöpfer der Serie und Director des "Brawl"-Teils, bestätigte bislang neun Protagonisten. Neben den "Super


Wii Spezialattacke, die Erste: Klempner-Legende Mario brutzelt seinen Konkurrenten mit einer Feuerwand.


Wii Spezialattacke, die Zweite: Spitzohr Link vermöbelt Mario, bis dieser Triforce-Symbole sieht.


Wii Spezialattacke oder Item zum Aufsammeln? Der putzige "Nintendogs"-Wauwau verdeckt die Sicht.



Wii Da haut's den italienischen Rohrverleger fast aus der Arena (links oben): Wendet das 'Ring-Out' mit einer flink gedrückten Tastenkombination ab.



Wii Unerschrocken: Neuzugang Meta Knight (Mitte) ringt mit zwei Nintendo-Kollegen gleichzeitig.

Smash Bros."-Veteranen Mario, Link, Pikachu und Kirby gehen auch fünf Neuzugänge an den Start (siehe Kasten rechts).

Besonders erfreulich ist die Teilnahme von Konamis Agenten-Ikone Snake ("Metal Gear Solid"). Der Schleich-Superstar bereichert die illustre Fighter-Schar nicht nur mit zeitloser Vokuhila-Matte und diversen durchschlagenden Ballermännern, er öffnet auch die Tür für andere Dritthersteller-Helden. So könnten zum Beispiel Sega-Maskottchen Sonic, Capcom-Urgestein Mega Man oder Ubisofts Hüpfspiel-Goldlocke Rayman Gastauftritte feiern – da hätte wohl kein "Super Smash Bros."-Fan was dagegen.

Wii wird gespielt?

"Wir haben die Erfahrung gemacht, dass die Konzentration auf die Motion-Sensor-Fähigkeiten dem Spielablauf unter Umständen mehr schadet als nützt. Wir wollen die Steuerung so simpel wie bisher halten – und der Wii hat schließlich Anschlüsse für Gamecube-Controller. Vielleicht ist es also klug, die alten Pads nicht gleich auszumustern...", so Masahiro Sakurai auf der diesjährigen E3-Messe. Das heißt im Klartext: Serien-Fans müssen sich nicht mit neuen, auf Wii-Fernbedienung und Nuchaku-Erweiterung zugeschnittenen Kontrollen anfreunden, sie können vielmehr mit den gewohnten Pad-Kommandos loslegen.



Wii Bis zu vier Prügel-Fans dürfen bei "Super Smash Bros. Brawl" off- oder online die virtuellen Fäuste fliegen lassen.

Online – Wii schön!

Wie das Gros der Beat'em-Ups lebt die "Super Smash Bros."-Serie von hitzigen Mehrspieler-Gefechten. Bislang mussten sich Prügelwillige vor einer Mattscheibe versammeln, um Freunde mit Schlagsalven und Special-Kanonaden aus der virtuellen Arena zu fegen. In der Wii-Episode dürft Ihr Euch jetzt auch online vermöbeln: "Einer der Gründe für die Entwicklung von 'Brawl' war, dass Nintendo bei einem Online-Start die 'Super Smash Bros.'-Reihe an vorderster Front dabei haben wollte", konkretisiert Masahiro Sakurai. Diese Anmerkung hat leider einen negativen Beigeschmack, denn vorderste Front bedeutet nicht 'zum Launch der Konsole'. Ursprünglich als Starttitel gedacht, erscheint "Brawl" erst nächstes Jahr. Das Ausbalancieren von Beat'em-Ups mit Online-Modus ist eben eine Wissenschaft für sich. *os*

Prügel-Premieren

Bislang bestätigte "Super Smash Bros. Brawl"-Neuzugänge

Meta Knight



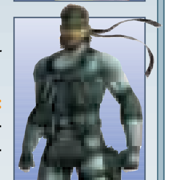
Herkunft: "Kirby"-Serie
Bekannte Fähigkeiten: Umhang-Block, Mehrfachsprung

Pit



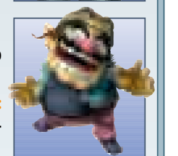
Herkunft: "Kid Icarus"
Bekannte Fähigkeiten: Schießt Pfeile aus der Luft, Mehrfachsprung

Snake



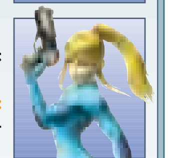
Herkunft: "Metal Gear Solid"-Serie
Bekannte Fähigkeiten: Benutzt diverse Ballermänner, Pappkarton-Block

Wario



Herkunft: "Super Mario Land 2"
Bekannte Fähigkeiten: Furz-Attacke im Atombomben-Format

Zero Suit Samus



Herkunft: "Metroid: Zero Mission"
Bekannte Fähigkeiten: Blaster-Schuss, Laserpeitsche

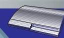
Super Smash Bros. Brawl

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | **Wii**

Entwickler:	HAL, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	2007

Coole neue Kämpfer und Online-Modus: Die Wii-Fortsetzung der Knuddel-Prügelserie hat Kultpotenzial!

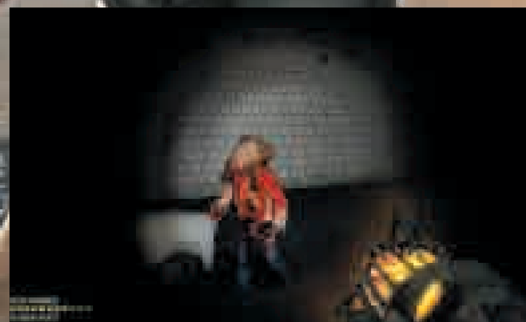

Playstation 3

Xbox 360

Half-Life 2: Episode 2

Wunder gibt es immer wieder: Der beste Ego-Shooter der PC-Welt wird nun doch auch auf Konsolen fortgesetzt.

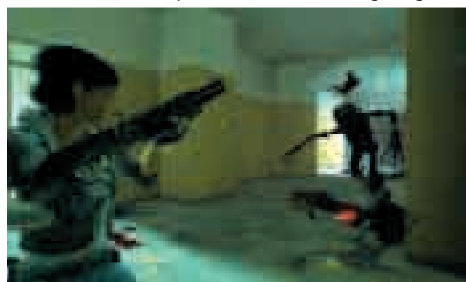
Vor wenigen Wochen noch zeigte sich Valves Managing Director Gabe Newell hochgradig enttäuscht, was das Thema Konsolen und "Half-Life" betrifft. Da habe man den phänomenalen zweiten Teil der Ego-Shooter-Legende großzügigerweise für die Xbox umsetzen lassen und dann interessieren sich nur wenige Videospieler für das SciFi-Epos! So stelle "Half-Life 2" auf Microsofts 128-Bitter gar die größte Enttäuschung in der gesamten Firmengeschichte dar. Dass die spielerisch exzellente Konvertierung des PC-Meilensteins mit einjähriger Verspätung, Ruckeleinlagen und ohne jegliche Extras daher kam, schien dem Mitgründer des US-Studios entfallen zu sein. Als Konsequenz der schwachen Verkaufszahlen wollte sich Valve eigentlich aus dem Konsolengeschäft zurückziehen und künftig nur noch Computerzocker bedienen.

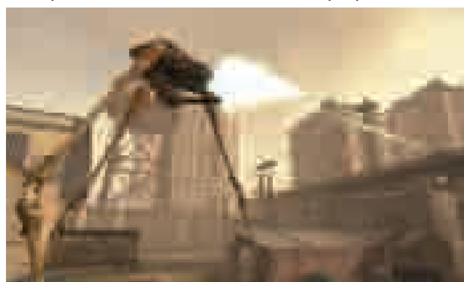

Horrortrip: In den Katakomben von City 17 ist Gordons Taschenfunzel häufig die einzige Lichtquelle – und die verbraucht auch noch wertvolle Batterieenergie!

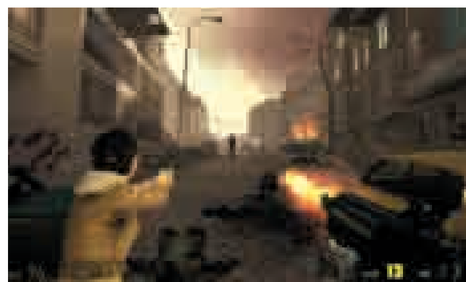

Straßenkrieg: Geht Sidekick Alyx zu Boden, ist auch für Euch das Spiel vorbei – zum Glück kann die schwarzhaarige Amazone ganz gut alleine auf sich aufpassen und hält Euch sogar ab und an selbst den Rücken frei.

Komplettpaket

Seit Mitte Juli sieht die Welt schon wieder ganz anders aus. Auf Electronic Arts' alljährlicher Spieleschau für die US-Presse erklomm auch Gabe Newell das Rednerpult – und ließ die Bombe platzen. "Half-Life 2: Episode 2", das zweite PC-Add-On des Ego-Meisterwerks, erscheint Ende des Jahres zeitgleich auch für Xbox 360 und Playstation 3. Und damit nicht genug: Das Zusatzpack wird auch alle anderen bisher erschienenen Teile des "Half-Life 2"-Universums enthalten. Konkret heißt das, dass sich Next-Generation-Zocker auf eine technisch aufgebohrte Umsetzung des Hauptspiels, die vor kurzem auf PC veröffentlichte "Episode 1" sowie das heiß ersehnte Multiplayer-Geschnetzel "Team Fortress" und den schrägen Puzzle-Shooter "Portal" freuen dürfen. Leider schwieg sich Newell über konkrete Inhalte von

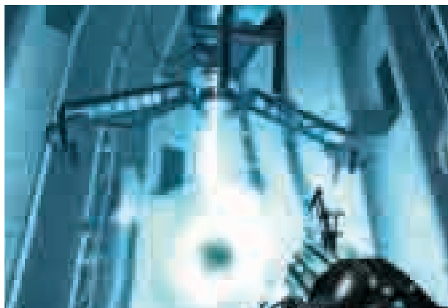

Volltreffer: Auf neue Ballermänner oder Fahrzeuge haben die Entwickler in "Episode 1" leider verzichtet.


Desaströses Déjà-vu: Die dreibeinigen Strider sorgten schon in "Half-Life 2" für Angst und Zerstörung.


Lästige Schergen: Auch die fiesen Combine-Soldaten haben es in "Episode 1" wieder auf Euch abgesehen.



Taffes Trio: Gordon Freeman, Alyx und Roboterhund Dog feiern in "Episode 1" ein Wiedersehen.



Hightech-Horror: Im Nuklearreaktor der Zitadelle wird's dramatisch – das atomare Antriebsaggregat droht jeden Moment in die Luft zu fliegen!

"Episode 2" aus. Er verkündete nur, dass es eine neue Waffe und ein neues Vehikel geben werde.

Konsolenpremiere für Episode 1

Das erste Spin-Off macht exakt da weiter, wo "Half-Life 2" aufhörte – ohne jedoch allzu viele offene Fragen zu beantworten. Nach dem verwirrenden Finale hoch oben auf der Zitadelle von City 17 findet sich Held Gordon Freeman zu Beginn von "Episode 1" ein paar Etagen tiefer wieder. Genauer gesagt verschüttet unter einem Geröllhaufen am Fuße des kolossalen Bauwerks. Doch der Held mit der markanten Hornbrille hat Glück: Roboterhund Dog hat seine Witterung aufgenommen und ihn kurz darauf freigegraben. Und auch das schwarzhaarige Schnuckelchen Alyx hat die wuchtige Finalexplosion überlebt. Aber die Freude währt nicht lang: Der Reaktor der Zitadelle steht kurz vor dem Kollaps. Gemeinsam flüchten die beiden Protagonisten aus City 17. In den insgesamt fünf Kapiteln ist häufig Teamwork der Schlüssel zum Erfolg. Da Gordon bis zum dritten Level nur mit Taschenlampe und der coolen Gravitationsknarre ausgerüstet ist, muss er sich auf die Ballerkünste von Alyx verlassen. Und die wiederum auf ihn: Während die beiden etwa die stockdusteren Untergrundlabyrinthe der Stadt durchforsten, müsst Ihr anrückende Mutanten anleuchten, damit Eure Kollegin besser zielen kann. Später verstopft Ihr in den zerstörten Straßen der Stadt die Bodenlöcher flinker Ameisenlöwen mit Autowracks oder eskortiert Zivilisten zum rettenden Bahnhof.

Echte inhaltliche Innovationen sucht Ihr gegenüber dem Hauptspiel zwar vergebens, dafür bietet auch "Episode 1" etwa sechs Stunden pfiffige Abenteuerkost mit toller Atmosphäre und intelligentem Leveldesign.

Somit ist die Prognose klar: An Valves "Half-Life 2"-Komplettpaket wird kein Ego-Shooter-Liebhaber vorbeikommen. Da die Entwickler bislang keine Konsolenscreens veröffentlicht haben, stammen sämtliche Bilder von der PC-Version von "Episode 1". *cg*

Half-Life: Episode 2

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Valve, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	4. Quartal

Das ultimative Paket für Ego-Abenteuer: prall gefüllte Shooter-Wundertüte mit aufgebohrtem "Half-Life 2" und zig Add-Ons.

Dead Rising

Der Sommerschlussverkauf wird dieses Jahr blutig: Capcom lässt die Zombies im Einkaufszentrum los. Wir haben das Überleben zwischen faulem Fleisch, Klamotten und Lebensmitteln geprobt.





360 Handlungsfreiheit deluxe: Ob Ihr nun Überlebende rettet (oben) oder lieber auf Shopping-Tour (rechts) in den über 70 Läden der Mall geht, bleibt Euch überlassen.



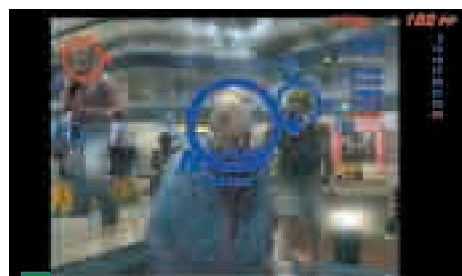
Welcher Horrorfan kennt sie nicht, die Zombies im Einkaufszentrum. Ob in George Romeros "Dawn of the Dead", in Zack Snyders gleichnamigem Remake von 2004 oder nun in Capcoms "Dead Rising" – wenn Konsum- auf Blutrausch trifft, wird eine gepflegte Splatterorgie auch ein Stück weit zur beißenden Gesellschaftskritik. Doch aus welchen Gründen auch immer wir sie lieben, die Untoten zwischen Damenpumps, Herrenanzügen und Sportgeräten – der deutsche Jugendschutz sieht beim Massaker in der Mall rot. Rot bedeutet im Fall von "Dead Rising" nicht nur 'keine Jugendfreigabe', sondern die komplette Verbannung vom deutschen Markt. Dass die Zombie-Mär im Shopping-Center jedoch mehr zu bieten hat als explizite Gewaltdarstellung, konnten wir bei einem ausführlichen Probezock feststellen.

72 Stunden Angst

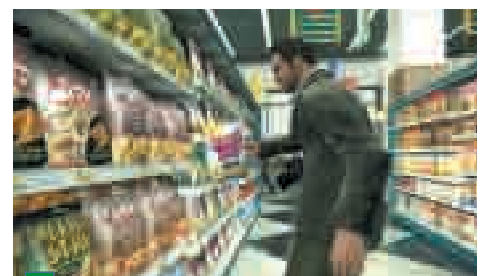
Ein Kaff in den USA: Der freischaffende Reporter Frank West lässt sich in einem Hubschrauber über das verschlafene Örtchen Willamette fliegen. Militär und Polizei haben alle Zugangsstraßen gesperrt und die Stadt von der Außenwelt abgeschnitten. Sein investigatives Näschen hat den Hauptcharakter an den richtigen Ort geführt. Durch den Kamerasucher blickt Ihr auf verstörende Szenen: Bürger, die sich zerfleischen oder in Todesangst von Dächern springen. Kühl und konzentriert drückt Ihr im richtigen Moment auf den Auslöser – der Schnappschuss ist gelungen und der Wert für das 'perfect brutality'-Bild schießt am rechten oberen Bildschirmrand in die Höhe. Die journalistische Neugier angestachelt, dirigiert Frank den Hubschrauber zum nahe gelegenen Einkaufszentrum. Mit dem Versprechen des Piloten, in 72 Stunden zurückzukehren, bleibt Ihr auf dem Dach der Mall zurück.



360 Mit der Zeit lernt Ihr neue Nahkampftechniken, unter anderem einige praktische Wrestling-Moves.



360 Bitte recht freundlich: Knipst immer wieder spektakuläre Fotos und kassiert so Prestige-Punkte.



360 Die Objekte sind mit Liebe zum Detail modelliert. Schließlich nehmt Ihr viele davon in die Hand.



360 "Dead Rising" ist ein Spiel für Splatterfreunde: Mit Kettensäge, Heckenschere oder Rasenmäher richtet Ihr unter den Zombies ein Blutbad nach dem anderen an. Besonders effektiv: die Schrotflinte. Das seit "Resident Evil" unverzichtbare Zombie-Mordinstrument sorgt für platzende Schädel und literweise Pixelblut.

Weil volle drei Tage für ein Action-Spiel schließlich doch zu viel sind (zum Vergleich: "Resident Evil 4 (dt.)" brachte es auf 'nur' 20 bis 30 Spielstunden), entschlossen sich die Entwickler, den Zeitplan ein wenig zu straffen. Franks Überlebenskampf läuft somit nicht in Echtzeit ab. Um den Spielfluss nicht durch künstliche Pausen zu unterbrechen, vergeht die Zeit einfach etwas schneller. Ansonsten versucht "Dead Rising" der Realität möglichst nahe zu kommen: Besonders viel Augenmerk legen die Entwickler auf die Interaktion mit der Umgebung. Das Einkaufszentrum mit seinen dutzenden von Geschäften lässt Euch sprichwörtlich freie Hand: Ob Registrierkasse, Sessel, Kleiderbügel oder Schaufensterpuppe – fast jedes Objekt, das nicht fest verankert ist, dürft Ihr in die Finger nehmen. Lässt sich damit werfen oder schlagen, laden die Alltagsgegenstände zur kreativen Beseitigung der Zombieplage ein. Die Wirkung auf die Gegner ist von Objekt zu Objekt verschieden, aber immer amüsant: Werft Ihr mit Schmuck oder CDs, kickt einen Fußball oder bahnt Ihr Euch mit einem aufgespannten Sonnenschirm eine Schneise durch die untoten Horden, ist das noch vergleichsweise harmlos und unblutig. Richtig deftig wird es, wenn Ihr Bau- oder Gartengeräte in die Finger bekommt: Dann schnibbelt Ihr den Zombies mit der Heckenschere Köpfe und Gliedmaßen ab, zerteilt mit dem Rasenmäher dutzende Gegner auf einmal oder spießt mit einem Pflanzlochbohrer eine der bedauernswerten Kreaturen auf und schwenkt den rotierenden Körper wie einen Schild vor Euch. Das Pixelblut fließt bei allen Aktionen in Strömen und versaut nebenbei die Kleidung Eures Charakters. Warum also auf relativ harmlose Gegenstände zurückgreifen, wenn es doch viel effektivere und vor allem optisch eindrucksvollere Waffen gibt? Die Antwort darauf ist so einfach wie simpel: Weil alle Gegenstände durch den Gebrauch früher oder später kaputtgehen – die Eisenstange ebenso wie die Holzbank.

▪ ▪ ▪ Zombies im Einkaufszentrum ▪ ▪ ▪

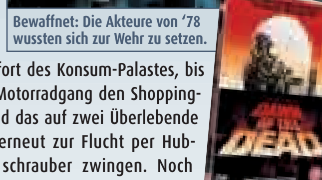
"When there's no more room in hell the dead will walk the earth"

Das cineastische Vorbild zu "Dead Rising" ist offensichtlich: George A. Romeros Schauermär "Dawn of the Dead" von 1978 liefert die Vorlage für das Pixel-Massaker im Einkaufszentrum. In der Fortsetzung zum Kult-Film "Night of the Living Dead" flüchten vier Protagonisten (ein Hubschrauberpilot, dessen schwangere Freundin und zwei Soldaten) vor der Zombie-Plage in eine Mall. Sie erliegen der Sicherheit und dem Komfort des Konsum-Palastes, bis die Untoten dank einer Motorradgang den Shopping-Tempel zurückerobern und das auf zwei Überlebende geschrumpfte Quartett erneut zur Flucht per Hubschrauber zwingen. Noch mehr als der Erstling versteht sich Romeros 'Zombies im Einkaufszentrum' als Kritik an der Maßlosigkeit der Konsumgesellschaft. Das gelingt Zack Snyders Remake von 2004 leider nicht mehr. Im Gegensatz zu Romeros Original zeichnet das Remake aber eine noch düsterere Zukunft: Die Zombies erwischen schließlich auch den letzten der Überlebenden.



Bewaffnet: Die Akteure von '78 wussten sich zur Wehr zu setzen.







Warten auf Rettung: Von den Überlebenden bleiben am Ende des Films nicht mehr viele übrig.



360 Aufdringliche Zombies schüttelt Ihr entweder durch Rütteln des Analogsticks ab, oder Ihr drückt den eingeblendeten Knopf. Macht schnell, sonst werdet Ihr gefressen!



360 Zerbricht die aktuelle Waffe, wählt Ihr aus dem Inventar (rechter oberer Bildschirmrand) einfach das nächste Meuchel-Instrument. Manche Gegenstände (eine Schaufensterpuppe zum Beispiel) sind zu groß, um sie ständig mitzuschleppen. Ein Mangel an Waffen besteht aber nicht: An jeder Ecke liegen passende Objekte bereit.

Lesen bildet

Doch Gegenstände sind nicht nur für den martialischen Gebrauch: In Kleider- und Schuhgeschäften (egal ob Herren-, Damen- oder Kindermode) wechselt Ihr die Klamotten, beim Friseur könnt Ihr Frank die Haare färben. Wer's sportlich mag, schnappt sich zum passenden Outfit ein Skateboard und rollt an den Untoten vorbei. Eine besondere Bedeutung haben Bücher- und Zeitschriftenläden: Durch den Lesestoff optimiert Ihr diverse Fähigkeiten Eures Alter Egos. Frank läuft dann schneller oder verleiht seinen Schlägen mehr Pepp. Einige Fertigkeiten wie Skateboarden oder das Sprechen einer Fremdsprache beherrscht Ihr erst nach dem Studieren entsprechender Lektüren. Letzteres kann hilfreich sein, wenn Ihr Überlebende im Einkaufszentrum retten wollt. Regelmäßig macht Euch der Hausmeister über Funk auf Menschen in Notsituationen aufmerksam. Reagiert Ihr auf den Hilferuf, müsst Ihr oft Überredungsarbeit leisten, bevor Euch die Person brav in Richtung Sicherheitszentrale nachläuft. Für jeden Geretteten erhaltet Ihr Prestige-Punkte, die automatisch Angriff und Lebensenergie verbessern. Auch solltet Ihr Euer eigentliches Ziel, das Knipsen spektakulärer Fotos, nie aus den Augen verlieren – diese werden ebenfalls Eurem Prestige-Konto gutgeschrieben.

Geduld ist eine Tugend

Wenn es Nacht wird in der Parkview-Mall, dann heißt es höchste Alarmbereitschaft. Schlurfen die Untoten tagsüber in überschaubaren Mengen teilnahmslos durch die Gänge und lassen sich geschickt ausmanövrieren, treten sie bei Dunkelheit in größerer Anzahl und mit aggressivem Verhalten auf. Gierig grabschen die Zombies nach Euch, die roten Augen aufgerissen, und zwingen Euch zu kräfteraubenden Rangeleien.

Egal ob am Tag oder in der Nacht: Die Zombie-Hundertschaften, die in "Dead Rising" gleichzeitig und ohne nennenswerte Ruckelei dargestellt werden, fordern ihren technischen Tribut in Form von Ladezeiten. Das Einkaufszentrum ist in einzelne Bereiche aufgeteilt, bei deren Wechsel Ihr mit mehreren Sekunden Ladezeit rechnen müsst. Auch vor und nach den in Spielegrafik gehaltenen Storyszenen heißt es warten. Wer schon immer mal Romeros Zombieklassiker nachspielen wollte, lässt sich davon aber nicht abschrecken. *jw*

Dead Rising

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	**360**	Wii

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	September

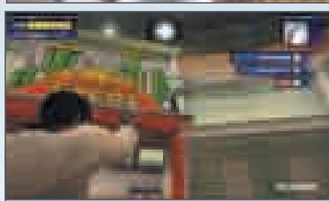
Mehr als ein blutiges Zombie-Massaker: originelles Überlebens-Spiel mit großer Handlungsfreiheit und riesigem Schauplatz.

▪ ▪ ▪ Irrenhaus ▪ ▪ ▪

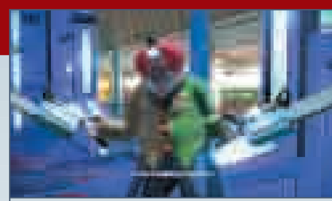
Der ganz normale Wahnsinn

Ärger bekommt Ihr bei "Dead Rising" nicht nur mit Zombies: Konkurrenz machen den Untoten Psychopathen, die das Einkaufszentrum zu ihrem Jagdgebiet erklärt haben. Auf Euch abgesehen haben es unter anderem ein durchgeknallter Clown, der mit Kettensägen jongliert, drei entflohene Sträflinge, die den Innenhof der Mall mit einem Militärjeep inklusive aufmontiertem Maschinengewehr unsicher machen, sowie ein schießwütiger Latino, der Euch im Rahmen der Story mit Blei vollpumpen will – und das sind nur die Freaks der ersten 24 Stunden. Wer die Irren zu Zombie-Futter verarbeitet, wird belohnt: Erstens dürft Ihr die durchschlagenden Waffen der Besiegten behalten und zweitens bekommt Ihr Prestige-Punkte dafür, dass Ihr die Mall von den Psychopathen befreit.

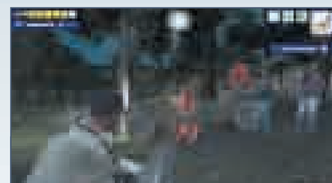




Carlito ist der erste Überlebende, auf den Ihr trefft. Der zeigt sich darüber gar nicht erfreut und nimmt Euch mit seiner MG aufs Korn (unten).



Grusel-Clown: Die Rotnase sieht es überhaupt nicht gerne, wenn jemand die Fahrgeschäfte manipuliert.



Dicke Belohnung: Erledigt Ihr die Sträflinge, könnt Ihr das MG vom Jeep abmontieren.

Shadowrun



Pen&Paper-Rollenspieler merken auf: Nach über zehn Jahren Videospielabstinenz kehrt das Cyberpunk-Universum in die Konsolenwelt zurück.

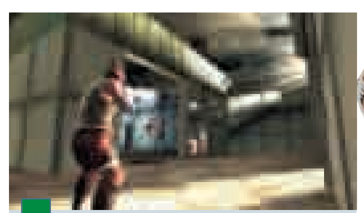
Stift&Papier-Abenteuer haben seit jeher keinen leichten Stand im Reich der digitalen Bildschirmunterhaltung: Eher selten versuchen sich Entwickler an der Umsetzung der komplexen Regelwerke und gigantischen Szenarios. So kam auch die SciFi-Fantasy-Mixtur "Shadowrun" bislang nur in seligen 16-Bit-Zeiten zu Bitmap-Ehren. Während Data Easts mäßige SNES-Adaption – ein Action-Adventure in Iso-Ansicht – auf wenig Begeisterung stieß, ließen die US-Amerikaner Blue Sky Software mehr Sorgfalt walten. Deren "Shadowrun"-Interpretation auf Segas Mega Drive überzeugte mit toller Endzeitatmosphäre und ausgereiftem RPG-Konzept.
Ob eingefleischte Fans angesichts der kommenden Xbox360-Umsetzung allerdings in Begeisterungsstürme ausbrechen werden, bleibt abzuwarten. Entwickler Fasa Interactive (u.a. "Mechwarrior"-Serie (PC)) konzipiert die Schattenhatz nämlich nicht als Rollenspiel-Epos, sondern als Ego-Geballer für Multiplayer-Runden.



360 Mutter Natur sei Dank: Ein Lebensbaum regeneriert nicht nur automatisch verlorene Gesundheit, sondern leistet auch als Deckung gute Dienste.

Magie und Schrotflinten

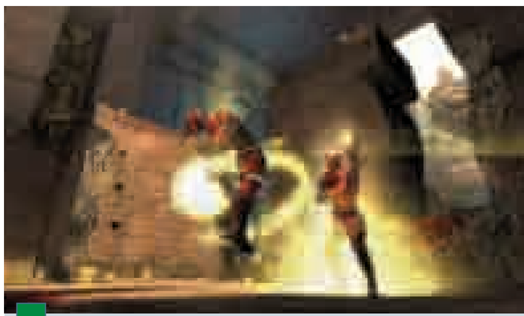
Der Vorlage entsprechend entführt Euch "Shadowrun" in eine Science-Fiction-Welt, in der moderne Technologie und magisches Wirken nebeneinander existieren. Oder besser gesagt: gegeneinander kämpfen. Denn die Vertreter der Zauberzunft und die technokratischen Großkonzerne liefern sich erbitterte Gefechte, an denen über Xbox Live bis zu 16 Sofa-Schützen teilnehmen dürfen.
Ihrer Clan-Zugehörigkeit entsprechend verfügen beide Parteien über unterschiedliche Talente, Waffen und Spezialfertigkeiten. Die magischen Lineage-Kämpfer können durch die weitläufigen Arenen teleportieren oder mystische Lebensbäume zur Heilung wachsen lassen. Die Industrietruppen setzen wiederum auf schwere Ballermänner sowie nützliche Hightech-Gimmicks: Mit Schrotflinte, Sniper-Gewehr und Wärmebildbrille zum Aufstöbern hinter Mauern befindlicher Feinde ist ein ausgleichendes Kräfteverhältnis garantiert. Allerdings stehen Euch all die feinen Zubehörartikel und Fähigkeiten nicht von vorneherein zur Verfügung. Vielmehr investiert Ihr erbeutetes Geld zwischen den Kampfrunden in die gewünschten Erweiterungen.
Trotz interessanter spielerischer Ansätze sieht "Shadowrun" mit karger Umgebungsoptik und mäßigen Animationen noch nicht wirklich Next-Gen-würdig aus. Allerdings ist bis zur angepeilten Veröffentlichung im nächsten Frühjahr ja auch noch etwas Zeit – wir sind gespannt! *cg*



360 Aufgespürt: Per Thermoblick könnt Ihr auch hinter massiven Wänden versteckte Lumpen erkennen.



360 Teamwork: Wer seine Kollegen taktisch clever aufstellt, hält anstürmende Gegnerhorden locker in Schach.



360 Mit Magie geht alles leichter: Mittels praktischer Zauberkräfte lassen sich gefallene Kameraden wiederbeleben.

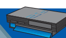
Shadowrun

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | **360** | Wii

Entwickler:	Fasa Interactive, USA
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	1. Quartal 2007

Elfen gegen Söldner: Futuristische Multiplayer-Schlacht mit viel versprechenden Spielelementen, aber noch mäßiger Grafik.


Playstation 2

Xbox 360

Test Drive Unlimited



Mit viel PS nach Hawaii: Erlebt bei Ataris ambitioniertem Rennspiel-Epos die große Raserfreiheit.

Eigentlich sollte "Test Drive Unlimited" kurz nach dem Start der Xbox 360 in den Regalen stehen, doch daraus wurde nichts: Die Flitzerei verzögerte sich mehrmals, dafür wurden vor kurzem Umsetzungen für PS2 und PSP angekündigt, die der Xbox-360-Vorlage kaum nachstehen sollen. Letztere befindet sich nun auf der Zielgeraden zum angepeilten September-Termin. Wir waren für Euch mit einer fortgeschrittenen Vorab-Version unterwegs und haben sowohl die umfangreiche Solo-Kampagne als auch die Online-Optionen ausprobiert.

Insel-Expedition

Zu Beginn von "Test Drive Unlimited" steigt Euer virtuelles Ich in ein Flugzeug und reist nach Hawaii. Euer Ziel ist Oahu, die größte Insel des pazifischen US-Bundesstaats – dort arbeitet Ihr daran, Euren Ruf als Automobilgröße zu mehren. Also geht's ab zum nächsten Händler, wo Ihr Euch vom Startkapital einen ersten Boliden kauft. Danach steht eine Visite beim Makler an, denn natürlich braucht Ihr eine Behausung, wo Ihr u.a. Eure Vehikel unterstellt, den Karrierefortschritt begutachtet und in der Garderobe die Klamotten wechselt. Habt Ihr Euch eingelebt, beginnt der Ernst des Raserlebens: Das komplette Straßennetz der Insel steht zur Erkundung bereit – über 1.800 Kilometer an Asphalt können befahren werden, von kleinen Bergpfgaden bis hin zu ausladenden Highway-Kreuzungen. Natürlich bleibt die Kulisse weitgehend ähnlich (schließlich seid Ihr auf einer relativ kleinen Insel unterwegs), die Städte und Waldlandschaften bieten aber reichlich Abwechslung und Urlaubsstimmung. Damit Ihr Euch nicht verirrt, habt Ihr eine elektronische Karte und GPS an Bord, die sämtliche Fortschritte verzeichnen: Alle bereits befahrenen Straßen werden markiert, dort könnt Ihr Euch auf Wunsch auch hinteleportieren lassen.


360 Habt Ihr mit Automobilen eine Reihe an Erfolgen gefeiert, könnt Ihr bei einigen Händlern auch Motorräder kaufen und dann noch freier durch die Gegend sausen.


360 Kauft Euch neue Klamotten, um Euren Fahrer zu personalisieren.

Bislang ungesehene Abschnitte markiert Ihr per Knopfdruck, damit Euch das GPS den Weg weist.

Es gibt nicht nur hübsche Landschaften zu sehen, Ihr findet auch zahlreiche Lokalitäten und Veranstaltungen auf der Insel: Bei Händlern erwerbt Ihr andere Autos und sogar ein paar Motorräder, insgesamt stehen über 100 Vehikel aller möglichen Originalhersteller von VW bis zu Ferrari zur Auswahl. In Boutiquen kauft Ihr neue Outfits, außerdem könnt Ihr Euch rund um das Eiland weitere Wohnungen zulegen. Dafür braucht Ihr natürlich Geld, das Ihr bei Rennen und Aufträgen verdient: Fahrt auf abgesteckten Kursen gegen Konkurrenten und


360 Bei Unfällen demoliert Ihr stets nur die anderen Autos, die Polizei wird trotzdem auf Euch aufmerksam.

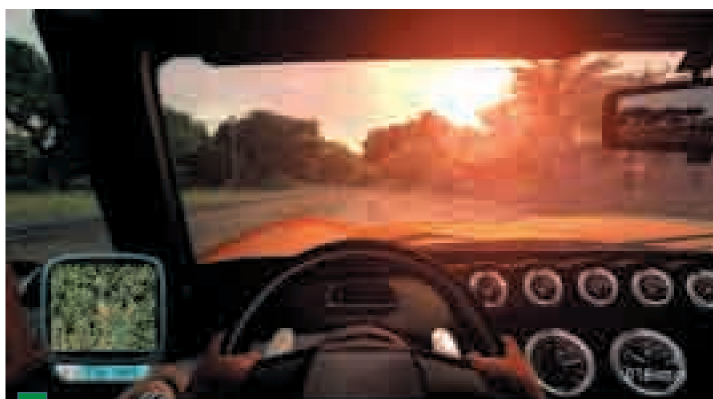

360 Auf Oahu fahrt Ihr zwar meist durch naturbelassene Bereiche, ein paar Städte mit modernen Bauten gibt's aber auch.



360 Die elektronische Karte dient als unverzichtbares Hilfsmittel und zeigt u.a. alle wichtigen Orte an.



360 Bei den meisten Rennen müsst Ihr nicht nur die Konkurrenten im Auge behalten, auch Zivilverkehr ist auf den Straßen unterwegs.



360 Romantische Sonnenuntergänge gehören auf Hawaii mit dazu. Allerdings gibt's keine 'echten' Tageszeitenwechsel, denn nachts seid Ihr nie unterwegs.



360 Jedes Fahrzeug besitzt eine originalgetreu modellierte Cockpit-Ansicht – lasst Ihr die Fenster herunter, ändert sich sogar der Klang der Fahrgeräusche.

die Uhr oder fordert andere Piloten per Lichthupe zum Spontan-Duell auf, bei dem Ihr selbst die Route festlegt. Alternativ sammelt Ihr Anhalter auf, die möglichst stressfrei zum Ziel gebracht werden wollen oder Ihr chauffiert Luxusmobile möglichst unfallfrei durch die Gegend. Über 200 solcher Aufgaben sind für Solo-Spieler vorgesehen und liefern ausreichend Arbeit für viele Stunden, denn spätere Rennen führen Euch z.B. rund um die Insel – das sind schon mal locker 200 Kilometer.

Online-Spritztour

Wer bei "Test Drive Unlimited" ganz an die Spitze kommen und alle Möglichkeiten ausschöpfen will, der spielt auch online. Die Raserei versteht sich als "M.O.O.R." (Massively Open Online Racer) und setzt dieses Vorhaben konsequent um. Seid Ihr während Eurer Spritztouren bei Xbox Live eingeloggt, könnt Ihr an bestimmten Checkpunkten zu Mehrspieler-Rennen antreten, mit Gleichgesinnten einen Motorsport-Club gründen oder eigene Wettbewerbe hochladen. Mehrere tausend Spieler sollen nach Ataris Willen gleichzeitig unterwegs sein. Außerhalb der festgelegten Rennen seht Ihr davon die räumlich am nächsten liegenden sieben oder acht Fahrer in Echtzeit über die Straßen brettern, wo Ihr sie zu Duellen fordern könnt. Wir konnten für ein paar Tage an einer Testphase teilnehmen, bei der die Online-Funktionen bereits in Betrieb waren und gut funktionierten – sobald auf dem Server Betrieb herrscht, dürfte abwechslungsreicher und lang anhaltender Fahrspaß garantiert sein.

Auch wenn unsere vorliegende Fassung technisch noch etwas an Feinschliff benötigt, wird das große Potenzial von "Test Drive Unlimited" bereits deutlich: Durch den hohen Umfang gibt es jede Menge zu tun, grafisch sorgt die ansehnliche Insellandschaft trotz noch vorhandener Bildratenwackler für stimmige Urlaubsatmosphäre und die Vehikel wurden mitsamt schicker Cockpit-Perspektive fein modelliert. Wenn jetzt noch die letzten Macken konsequent behoben werden, bekommen die bisherigen Xbox-360-Rennspiele in Kürze einen starken und dank Online-Teil erfrischend anderen Konkurrenten. *us*

Test Drive Unlimited

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Eden Studios, F
Hersteller:	Atari
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	September

Raserei im Urlaubsparadies: umfangreiches und motiverendes Rennspiel-Epos mit vielfältigen Online-Optionen.

Dead or Alive Xtreme 2

Zeit für Urlaub: Team Ninjas Prügel-Ladys vergnügen sich ein zweites Mal mit reizvollen Strandaktivitäten.

360 Und ab ins Wasser: Kasumi schubst Ayane mit Hüftschwung vom Luftkissen.



360 Volleyball-Matches unter heißer Sonne (oben) strengen an – da hilft eine kühle Spritztour auf der Wasserrutsche (rechts).

Tecmos Stardesigner Tomonobu Itagaki meint es gut mit den Stars seiner Spiele – besonders den Frauen ist er zugetan: Nach ihrem schweißtreibenden Xbox-360-Debüt mit dem flotten Beat'em-Up "Dead or Alive 4" gönnt er Tina, Kasumi & Co. eine verdiente Erholung. In "Dead or Alive Xtreme 2" stehen nämlich nicht Prügeleien im Mittelpunkt, sondern Sommer, Sonne und Strandspaß.
Wie beim Xbox-Vorgänger findet sich die weibliche Kämpferinnenschar inklusive der "DoA 4"-Debütantin Kokoro auf dem tropischen Insel-Resort von Paradies-Vogel Zack ein – die Herren der Schöpfung müssen draußen bleiben. Weil im virtuellen Urlaub das Wetter immer schön ist, lassen die Mädels ihre normalen Klamotten auf dem Zimmer und tollen in knappen Bikinis über den Strand – eine reichhaltige Auswahl schicker Textilfetzen ist garantiert. Damit die leicht bekleideten Athleten-Körper noch besser zur Geltung kommen, steckt Team Ninja besonders viel Aufwand in die Simulation der Körperphysik und insbesondere der wohlproportionierten Rundungen.

Freizeit-Freuden

"Xtreme 2" setzt aber nicht nur auf Reizüberflutung, sondern will deutlich mehr Abwechslung bieten als der Erstling – weshalb das "Beach Volleyball"-Anhängsel aus dem Titel gestrichen wurde. Natürlich werdet Ihr erneut Bälle über das Netz schmettern und baggern. Eine etwas komplexere Steuerung soll für mehr Spieltiefe in den Matches sorgen, außerdem dürft Ihr via Xbox Live online antreten. Neben dem beliebten Kissenhüpfen am Swimming Pool feiert auch das Casino ein Comeback, in dem abends eine erweiterte Auswahl an Glücksspielen lockt.
Dazu gesellen sich eine Reihe neuer und abwechslungsreicher Aktivitäten: Wollt Ihr am Hotelpool verweilen, versucht Ihr Euch am Seilziehen oder 'Po-Wrestling'. Bei Letzterem stehen die Kontrahentinnen Hintern an Hintern und versuchen, sich gegenseitig ins Becken zu schubsen. Flott geht es auf der Wasserrutsche zu, in die Ihr Euch mit aufgeblasenen Gummireifen stürzt. Und wer noch mehr Tempo sucht, der schnappt sich einen Jetski: Nach bester "Wave Race"-Art flitzt Ihr mit PS-starken Vehikeln um die Insel herum und jagt die Bestzeit oder tretet (wahlweise online) gegen drei Konkurrentinnen an.
Grafisch machen die ersten bewegten Szenen bereits einen starken Eindruck, bis auf die bekannten Clippingfehler der Haare gibt es wenig zu meckern. Wenn Team Ninja die neuen Tätigkeiten auch spielerisch vernünftig umsetzt, dürfte "Dead or Alive Xtreme 2" rechtzeitig zur kalten Jahreszeit für heiße Sommerstimmung sorgen. *us*

Dead or Alive Xtreme 2

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

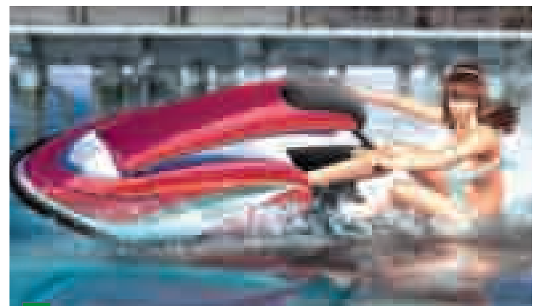
PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii

Entwickler:	Team Ninja, USA
Hersteller:	Tecmo
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	4. Quartal

Sommerspaß mit Volleyball, Jetskis und Minispielen – neben toller Grafik soll's diesmal auch mehr Abwechslung geben.



360 Jetzt nur nicht nachlassen: Beim Seilziehen zählt nicht nur Kraft, sondern auch taktisches Gespür.



360 Die Strandmädels schwingen sich jetzt auch auf PS-starke Jetskis – "Wave Race" lässt grüßen.

Motorstorm

Einer der Hingucker auf der E3 2005, eine der Enttäuschungen auf der E3 2006 – welches Potenzial hat Sonys Offroad-Spektakel wirklich?

PS3 Fliegende Funken und zerbeulte Karossen: In der Nahaufnahme gibt's Details satt zu bewundern.

Stellt Euch eine Bilderbuch-Wüstenlandschaft vor, am Horizont wabern Staubfahnen in der Luft. Das entfernte Grummeln von Hochleistungsmotoren verwandelt sich nach einem Kamerazoom in ein markerschütterndes Donnern – jetzt seid Ihr mittendrin im Renngetümmel. Die verdreckten Blechhüllen von Rallye-Boliden, Buggies und ATVs schrammen aneinander, Metall verbeult sich, Funken fliegen. Schnitt, matschiges Gelände: Die Fahrzeuge schlingern, Schlamm spritzt auf die Frontscheiben und verdeckt die Sicht der furchtlosen Piloten. Die hektisch eingeschalteten Scheibenwischer verschmieren den Dreck nur, der Fahrer kann einen Crash nicht verhindern. Autoteile fliegen durch die Luft, der PS-Bolide wirbelt unkontrolliert um die eigene Achse und schlägt wie ein Dampfhammer gegen eine Felswand. Benzin sprudelt aus dem Tank, entzündet sich und bildet eine alles verschlingende Feuerwand.



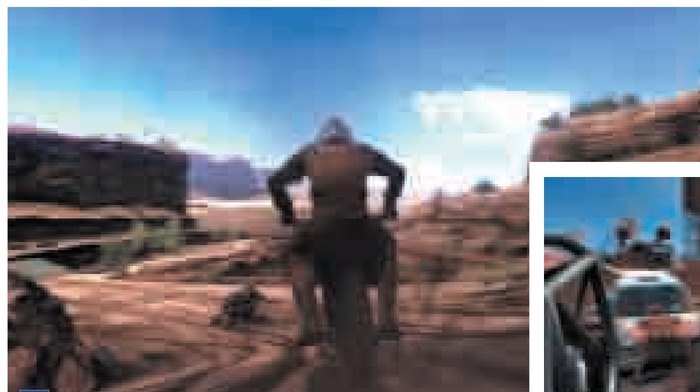
PS3 So sieht "Motorstorm" aktuell auf der Mattscheibe aus: Die Optik haut einen nicht unbedingt vom Hocker, ist aber auch nicht schlechter als aktuelle Xbox-360-Konkurrenten.

Anspruch und Wirklichkeit

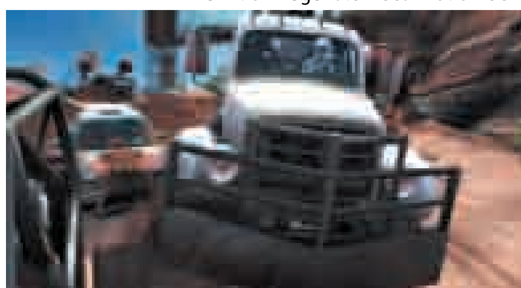
Klingt nach einer Szene aus dem neuesten Kino-Blockbuster, entstammt aber dem faszinierenden "Motorstorm"-Trailer von 2005. Spielspaß in Spielfilm-Qualität hieß das Motto des Streifens. Dieses Jahr folgte die Ernüchterung – in Form einer antestbaren E3-Messe-Demo. Sonys Action-Raserei sah im Vergleich zu anderen PS3-Titeln ordentlich aus, von dem im Trailer propagierten Fotorealismus war "Motorstorm" allerdings weit entfernt.

Die sieben unterschiedlichen Fahrzeugtypen (von Motorrädern über Buggies bis hin zu Trucks) geizen anno 2006 dennoch nicht mit Details: Die zu Rennbeginn glänzenden Karossen verschmutzen im Laufe des Wettbewerbs zusehends, in der Nahaufnahme könnt Ihr die Stoßdämpfer bei der anstrengenden Arbeit beobachten und Rempeleien führen je nach Aufprallstärke zu mehr oder weniger großen Dellen. Auch die Umgebung sorgt mit ihrer großen Fernsicht und teils exzellenten Texturen für angenehmes NextGen-Flair. Streicht Ihr die überzogenen Trailer-Bilder aus Eurem Gedächtnis, seht Ihr ein respektables Rennspiel über die HDTV-Schirme flitzen.

Ein Problem hat "Motorstorm" dennoch: die fehlende Rumble-Rückmeldung über Eure Hände. Da Sony diese Funktion zugunsten des Motion-Sensors aus dem PS3-Controller verbannte, gerät das Über-Stock-und-Stein-Gefahre zu einem seelenlosen, distanzierten Akt. Ihr fühlt Euch in die Videospiel-Steinzeit von vor über zehn Jahren versetzt, wo Pad-Vibration nur ein verstohlen geflüstertes Wort in den Entwicklungsabteilungen der Konsolen-Hersteller war. Das hat mit Hightech und NextGen nichts zu tun. Dahin wollen wir nicht mehr zurück, Sony hoffentlich auch! *os*



PS3 Egal ob mit Motorrad (oben) oder Truck (rechts): Wer als erster durchs Ziel rast, heimst die Kohle ein.



Motorstorm

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | **PS3** | 360 | Wii

Entwickler:	Evolution, England
Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	2007

Offroad-Action mit sieben verschiedenen Fahrzeugtypen und netter Optik – die Rumble-Funktion vermissen wir schmerzlich.

Ninety-Nine Nights





360 An Feindesdichte ist die Fantasy-Schlachtplatte kaum zu übertreffen – zum Glück richten Eure Attacken bei befreundeten Soldaten keinen Schaden an.



360 Wo Euer Söldner hinlangt, bleibt kein Monster stehen. Die meisten der spielbaren Charaktere setzen auf rohe Gewalt zur Konfliktlösung.

Das neben "Dead or Alive 4" wichtigste japanische Prestige-Projekt für die Xbox 360 steht kurz vor dem Europa-Einsatz: "Ninety-Nine Nights" (oder kurz "N3") enstand aus einer ungewöhnlichen Kooperation – die koreanischen Massenschlacht-Experten von Phantagram ("Kingdom Under Fire") taten sich mit Designer-Ikone Tetsuya "Rez" Mizuguchi zusammen. Allerdings wird schon nach wenigen Minuten klar, dass "N3" mit den sonstigen Titeln des "Lumines"-Erfinders nichts gemeinsam hat – vielmehr packten die Programmierer eine der besonders in Fernost so populären Action-Schlachten auf die DVD. Im Gegensatz zu "Dynasty Warriors" metzelt Ihr Euch durch eine erfundene Fantasywelt, in der Eure Helden – anders als in "Kingdom Under Fire" – auf Taktik pfeifen. Auf der Karte wird der nächste Gegnerpult erspäht und ab geht's – rein in die Feindesmassen und kräftig draufgehauen. Durch zwei Knöpfe aktiviert Ihr wuchtig inszenierte Schlagkombos, wobei die Optik einiges her macht: So fasziniert die schiere Masse an gut animierten Charakteren auf dem Bildschirm – wenn Ihr eine ganze Horde aufmischt, geht es rund! Die Übersicht muss dabei allerdings des Öfteren hinten anstehen. Überhaupt hält sich "N3" mit Feinheiten und neuen Ideen sehr zurück, einige Designentscheidungen sorgen sogar gelegentlich für Frust. Wer aber eine imposant anzusehende Massenschlacht will, merkt sich den wilden September schon mal vor.

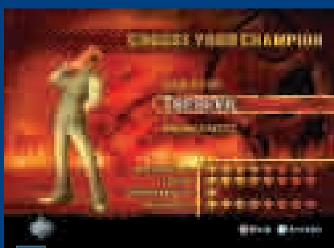
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | **360** | NGC | Wii

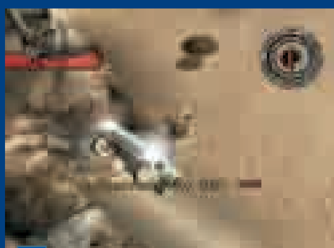
Entwickler:	Phantagram, Korea
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action
D-Termin:	September

Pompös inszeniertes Massengemetzel mit rekordverdächtiger Feindeszahl aber eingeschränkter Spielmechanik.

Crusty Demons



PS2 Wer sich geschickt anstellt, darf sogar den Teufel selbst spielen.



PS2 Kopfüber im Auto: Mitunter treibt Ihr mit anderen Vehikeln Schabernack.



PS2 Zwischendurch stehen nervenaufreibende Rennen auf dem Plan.

Man nehme eine kräftige Portion "Tony Hawk", ersetze das Rollbrett durch Motocross-Maschinen und packe noch eine Ladung Fahrermalträtierung nach "FlatOut"-Art dazu – heraus kommt ein durchaus origineller Mix, der auf den obskuren Namen "Crusty Demons" hört. Dieser stammt ursprünglich von einer Truppe professioneller Wahnsinniger, die mit ihrer Zweirad-Show um die Welt touren und haarsträubende Stunts vor Publikum vollführen.

Im Spiel übernehmt Ihr die Rolle eines dieser Bike-Chaoten, der um seine Seele fährt: Die Truppe hat einen Deal mit dem Teufel abgeschlossen, um unsterblich zu sein – allerdings haben sie nicht bedacht, dass Unverwundbarkeit nicht das gleiche bedeutet. In sieben Szenarien wie Texas, New York oder Amsterdam saust Ihr nun durch die Gegend und erfüllt allerlei Aufgaben, um den Vertrag rückgängig zu machen. Nach bewährter "Tony Hawk"-Art nehmt Ihr Missionen bei herumstehenden Leuten an – auch die Tricksteuerung ist klar an den Trendsport-Primus angelehnt. Als besonderes Gimmick könnt Ihr Euren Fahrer selbst zum Spielgerät machen: Per Knopfdruck lasst Ihr ihn unsanft absteigen und schleudert Ihn ähnlich wie bei "FlatOut" durch die Luft – je schmerzhafter der Aufprall ausfällt, desto mehr Punkte winken. Technisch gefällt die PS2-Fassung mit ordentlich animerten Charakteren und flüssiger Bildrate, spielerisch gibt's dank des gut gelungenen Ideen-'Ausleihs' ebenfalls wenig zu meckern. Als der etwas andere Trendsportspaß neben "Tony Hawk" macht "Crusty Demons" eine spaßige Figur.

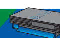
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Wii

Entwickler:	Climax, England
Hersteller:	Koch Media
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	September

Rabiater Extremsportspaß, der ein gutes Mittelmaß zwischen Trickserei und überdrehten Crashs trifft.





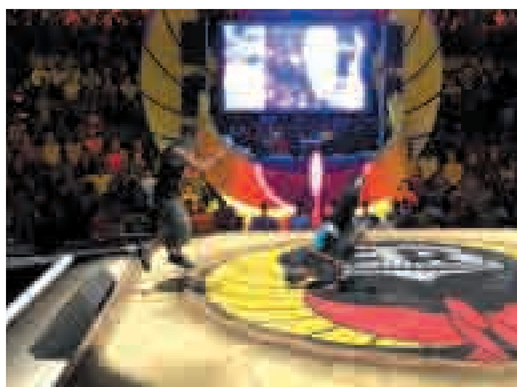
B-Boy



In etlichen Videospielen durftet Ihr in die Rolle eines Sprühers, DJs oder Rappers schlüpfen. Die vierte Hip-Hop-Disziplin – Breakdance – fristete dagegen ein Schattendasein. Mit Sonys "B-Boy" ändert sich das schlagartig. In Zusammenarbeit mit dem legendären Breaker Crazy Legs und DJ Hooch erscheint Ende September für die PS2 und PSP das erste Game, welches sich ausschließlich mit der kreativen Tanzkunst beschäftigt. In der dynamischen Sportart messt Ihr Euch in knallharten Battles mit den besten Breakern der Welt – doch bis es soweit ist, müsst Ihr wie im Filmklassiker "Beat Streets" auf billigen Pappkartons das Einmaleins des Breakens erlernen. Im 'Living da Life'-Modus stellt Ihr Eure eigene Crew zusammen und begeistert die Massen. Die 21 virtuellen Schauplätze reichen vom dreckigen Hinterhof (mit wunderschönen Graffitis) über belebte Einkaufsstraßen bis hin zu eleganten Nachtklubs.

In der frühen Preview-Fassung überzeugten die realistischen Animationen durch Ihre Vielfalt – Eure Tänzer beherrschen über 800 Bewegungen. Jedoch klappten via Joypad ausgeführte Verkettungen nicht nach Wunsch. Im fertigen Produkt sollen diese Probleme behoben sein und Ihr freut Euch auf unzählige Spiel- und Battlevarianten. Wer sich in der Szene auskennt, freut sich über zwölf 'echte' Tanzmeister aus Europa, Asien und Nordamerika. Auch der vielseitige, 40 Lieder starke Hip-Hop- und Funk-Soundtrack sorgt für richtiges B-Boy-Ambiente.





PS2 Rock the City, B-Boy: Zuerst macht Ihr Eure ersten Breakdance-Erfahrungen auf der Straße oder im Partykeller. Mit viel Fleiß klettert Ihr die Karriereleiter hoch und tanzt im Battle des Jahres um den Breakdance-Titel vor TV- und Studio-Publikum.

MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Wii

Entwickler:	Sony, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Geschicklichkeit
D-Termin:	September

Kuriose Tanz-Action, die Ihr mit Pad anstatt Tanzmatte steuert und die Meute mit "Tony Hawk"-Combos begeistert.

Bullet Witch



360 Alicia lässt die Zombiesöldner tanzen: Während Gegnermodelle und Effekte überzeugen, wirken die Hintergrundtexturen fad und farblos.



360 Splatterfest: "Bullet Witch" geizt nicht mit rotem Lebenssaft und derben Tötungsszenen – Gegner werden durchlöchert, Brustkörbe platzen auf.

"Gungrave" trifft "Devil May Cry" trifft "Berserk" – so in etwa ließe sich die rabiate Goth-Opera "Bullet Witch" grob beschreiben. In Person der schießwütigen Kampfhexe Alicia fegt Ihr durchs Jahr 2013 und macht Horden untoter Söldner, fetter Ekelzombies und Mutanten dem Erdboden gleich. Die sexy Heldin – die Euch mit knappem Outfit, aber leider auch hakeligen Animationen verzückt – vertraut dabei auf Ihre Bajonett-bewehrte Zwei-Meter-Knarre, die sie Gegnern in Nahkampf auch schon mal in die Bauchdecke rammt. Kommt Ihr mit Maschinengewehr- oder Sniper-Funktion nicht weiter, wird Alicia zur Schwarzmagierin: Flugs entsteht aus dem Nichts eine massive Betonwand, die feindliche Projektile schluckt. Noch effektiver ist ein kerniger Luftstoß, der Gegner und Levelinventar zu Eurem Spielball macht. Hier kommt die spektakuläre Physik-Engine zum Tragen: Benzintanks explodieren, Häuser sacken in sich zusammen oder gehen in Flammen auf, wenn Ihr Blitze vom Himmel zucken lasst oder einen Meteorregen herbeizaubert. Eure Ausweichkünste wiederum sind vor allem bei den monströsen Levelwächtern gefragt: In eleganter "Matrix"-Manier taucht Ihr unter den Tentakeln eines turmhohen Fleischberges hinweg oder turnt mit stylischem Radschlag über ein Autowrack hinweg – leider bleiben dabei Ruckler nicht aus. Bleibt zu hoffen, dass es dieses leicht trashig-angehauchte, aber amüsante Actionfeuerwerk nach Europa schafft.

MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Wii

Entwickler:	Cavia, Japan
Hersteller:	AQ Interactive
Genre:	Action
D-Termin:	nicht bekannt

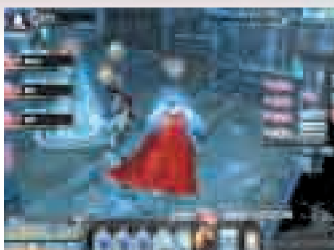
Brachiale Nippon-Action-Oper die mit coolen Magieangriffen, und reichlich Blut lockt – die Kamera macht aber Probleme.

Sega Private Show 2006

Sega bittet zum Münzen-Einwerfen: Bei der zweiten eigenen Automatenmesse dieses Jahres lockte Spielhallenkönig Sega ein ausgewähltes Publikum an ein halbes Dutzend neue Arcade-Geräte.



Hochauflösende Arcade-Raserei: In "OutRun 2 SP SDX" wechselt Ihr während der Fahrt den Piloten.



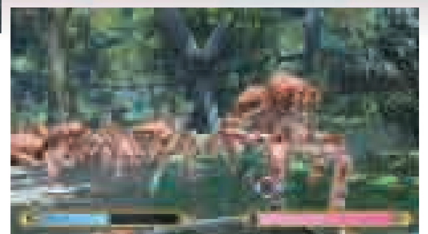
Das Rollenspiel "Quest of D" fesselt mit ausladendem Mehrspieler-Modus.

Sega hat das Automatengeschäft fest in der Hand und obwohl die neuesten Arcades grafisch mit Next-Gen-Konsolen nicht mithalten können, erfreuen sich die Spielhallen in Japan großer Beliebtheit – der soziale Aspekt, die kuriosen Cabinets sowie die klimpernden Medaillen- und Kartenspiele erlebt Ihr eben nur in den Arcades.

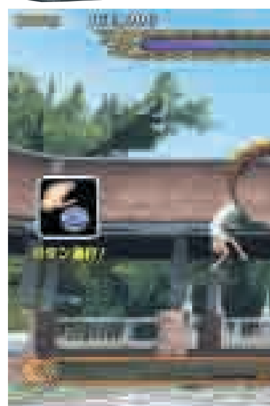
Sega stellte ein halbes Dutzend Automaten vor, wobei Ihr wohl nur zwei davon in hiesigen Gefilden erblicken werdet: die actionreiche Pistolenballerei "Let's go Jungle! Lost on the Island of Spice" und die Arcade-Raserei "OutRun 2 SP SDX". Beide laufen auf dem neuen Lindbergh-Board und überzeugen mit edlen Cabinets. Die Ballerei lockt zudem mit großem 16:9-Display sowie fettem 5.1-Surround-Sound. Mit dem fixierten Maschinengewehr ballert Ihr alleine oder zu zweit auf eklige Spinnen, überdimensionale Libellen und andere Kriechtiere. Die Schießerei erinnert an traditionelle Sega-Shooter: Ihr konzentriert Euch auf die Kontrahenten und folgt dank rasanten Kameraschwenks automatisch dem Spielgeschehen. Sega fügt der fetzigen Ballerei noch einen Schuss Romantik hinzu: Im Verlauf des Abenteuers kommen sich die streitsüchtigen Protagonisten näher – rettet Ihr mit tollkühnen Aktionen Euer Gegenüber, steigt das Beziehungsbarometer nach oben. Außerdem verteidigt Ihr Euch mit unkonventionellen Schleudern und bekämpft überdimensionale Bosse in Reaktionstests.

"OutRun 2 SP SDX" glänzt dagegen mit hochauflösender Optik, einem großen, 160 Zentimeter breiten Schirm und vier verschiedenen Ferrari-Automaten (F50, Dino 246 GTS, 360 Spider und 512 BB). In jedem Cabinet können zwei Personen Platz nehmen und dank zweier Lenkräder während des Rennens den Piloten wechseln. Außerdem erblickt Ihr auf einem separaten Monitor die Reaktionen Eurer Kontrahenten.

Schließlich zeigte Sega drei Medaillen- und Kartenspiele sowie die 3.0-Version des Rollenspiels "Quest of D", welches neue Klassen, ein verbessertes Kampfsystem und einen landesweiten 'Score Attack'-Modus bietet. Alle Spiele erscheinen in Japan bis spätestens Ende des Jahres. *rf*



Traurig: Grafisch haben die Arcade-Knallereien gegen NextGen-Konsolen keine Chance.



"Let's Go Jungle" lockt mit coolem Automaten und abwechslungsreichem Spielablauf.





Die spielverrückten Japaner lieben Pferderennen: Das Medaillenspiel "Star Horse 2: Second Fusion" lockt mir rasanten Wettkämpfen und Fitnessgerät-artigem Cabinet.

MAN!AC @ GC

GAMES CONVENTION

In diesem Jahr lautet unser Messestand-Motto erneut "Spiel, Spaß und V.I.P.s": Egal ob hitzige Wertungsdiskussionen, spannende Geschichten aus dem Redaktionsalltag oder gemütliche Videospielplaudereien – bei uns seid Ihr zu Gast bei Freunden. Goodies und feine Preise spendieren wir ebenfalls haufenweise, jedoch müsst Ihr Euch die Präsente hart verdienen: Wer in einem direkten Spielduell (genauer Zeit- und Spieleplan siehe unten) gegen die Videogame-Profis als Sieger vom virtuellen Platz geht, erhält eine Belohnung der Extraklasse. Außerdem könnt Ihr ein besonders günstiges Messe-Abo abschließen und Euch fortan monatlich über die prall gefüllte MAN!AC im Briefkasten freuen.

Ihr findet uns in Halle 5, Stand A05, direkt gegenüber von Atari (Lageplan siehe unten).

Volles Spiele-Programm

Donnerstag:

12.00 Uhr bis 13.30 Uhr	Mario Smash Football (NGC)
14.00 Uhr bis 15.00 Uhr	Street Fighter Alpha Anthology (PS2)
16.00 Uhr bis 17.30 Uhr	Rockstar Tischtennis / Top Spin 2 (Xbox 360)

Freitag:

12.00 Uhr bis 13.30 Uhr	Soul Calibur 3 (PS2)
14.00 Uhr bis 15.00 Uhr	Super Smash Bros. Melee (NGC)
16.00 Uhr bis 17.30 Uhr	Mario Kart Double Dash!! (NGC)

Samstag:

12.30 Uhr bis 13.30 Uhr	Super Smash Bros. Melee (NGC)
14.00 Uhr bis 15.00 Uhr	Wario Ware (NGC)
16.00 Uhr bis 17.30 Uhr	Mario Smash Football (NGC)
18.30 Uhr bis 19.30 Uhr	Rockstar Tischtennis / Top Spin 2 (Xbox 360)

Sonntag:

12.00 Uhr bis 13.30 Uhr	Mario Kart Double Dash!! (NGC)
14.00 Uhr bis 15.00 Uhr	Soul Calibur 3 / Street Fighter Alpha Anthology (PS2)





MAN!AC NEWS

Zockende Zeichner



Der Künstler Bob Ross ist zwar schon seit elf Jahren tot, doch seine TV-Sendung "The Joy of Painting" begeistert immer noch die Menschen – und nun auch Videospieler. Für das kommende Bob-Ross-Konsolenspiel für Nintendos Wii und DS haben Agfrag und Bob Ross Interactive einen Wettbewerb ausgerufen: Sechs Hobbykünstler, die bis zum 15. September ihre gemalten Landschaftsporträts einschicken, werden ihre Werke zusammen mit denen des Zeichenkünstlers im Spiel wiederfinden. Die Malerei eines Gewinners wird sogar auf der Spieleverpackung verewigt. Die Teilnahmebedingungen finden sich auf **www.bobross.com.**

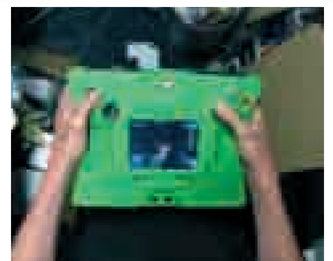
AM RANDE

+++Jubiläum: Zum zehnjährigen Bestehen von "Resident Evil" wird Capcom Japan mehrere Episoden erneut auf den Markt bringen. Vorbesteller in Japan erhalten außerdem eine Special Anniversary DVD. +++ **Revival für Acclaim-Spiele:** Throwback Entertainment hat sich einige Spiele des aufgelösten Publishers Acclaim gesichert. Titel wie "Gladiator: Sword of Vengeance", "Vexx", "Re-Volt" und "Extreme-G Racing" sollen unter anderem via Xbox Live Arcade neu vermarktet werden. +++ **Verkaufsgranate:** Nach nur zehn Tagen konnte Nintendo über 200.000 Exemplare des DS Lite verkaufen. Insgesamt ging der Nintendo DS seit 2005 über fünf Millionen Mal über den Ladentisch. +++ **Capcom-Hits fürs Handy:** Monatlich werden über das Online-Portal 'Capcom Mobile' Handyspiele wie "Resident Evil" und "Street Fighter" zum Download angeboten. Interessierte schicken GO CAPCOM per SMS an die 82008 oder erhalten über capcom.wap.com Zugang zu dem Portal. **+++Austragungsort:** Die deutschen Finalisten der Game&Game World Championship 2006 werden am 25. August auf der Games Convention antreten. Die eSportler der World Cyber Games treffen sich dagegen vom 15. bis 17. September zum Vorentscheid im Heide-Park Soltau.

Handheld-Ambitionen

Dass Microsoft an einem iPod-Konkurrenten arbeitet, ist kein Geheimnis. Nun will die Seattle Times erfahren haben, dass sich das Gerät mit dem Codenamen Argo nicht auf das Abspielen von Musik und Videos beschränkt. Auch Spiele sollen auf dem tragbaren Mediaplayer ein Thema sein. Microsoft hat dazu noch keine offizielle Stellungsnahme veröffentlicht.

Findige Bastler sind indes schon einen Schritt weiter. Auf seiner Internetseite **http://portablesystems.net** zeigt David Kaplish, wie man Konsolen zu tragbaren Geräten umbauen kann. Nachdem er in der Vergangenheit Dreamcast, Gamecube und PSone-Konsolen zu Handhelds verarbeitet hat, fertigte er nun eine Xbox in handlicher Größe an. Mit einem PSone-LCD-Bildschirm, einer 60GB-Notebook-Festplatte und einem integrierten Controller versehen, kommt sein Xbox-Handheld auf die doppelte Größe eines Nintendo DS. Lediglich für das CD-Laufwerk blieb beim Umbau kein Platz – ein externes Laufwerk soll als Ersatz dienen. Zwar bietet Kaplish seine Konsolen-Handhelds nicht zum Verkauf an, gegen Aufpreis kann man jedoch vorgefertigte Bauteile sowie Bastelanleitungen erwerben.



Richtig handlich ist das Xbox-Handheld zwar nicht, dafür hat der Umbau David Kaplish richtig Zeit und Kohle gekostet.

Zahltag für Zocker

Gute Nachrichten für alle Xbox-Live-Arcade-Zocker: Nach den eher mauen Monaten hat Microsoft die Aktion 'Xbox Live Arcade Wednesdays' ins Leben gerufen. Im Wochenrhythmus werden Mittwochs Arcade-Spiele veröffentlicht – weltweit gleichzeitig. In Deutschland sind neue Spiele dann ab zehn Uhr morgens verfügbar. Im Juli erschienen "Frogger", "Cloning Clyde" und "Galaga". Am 2. August folgt "Street Fighter 2: Hyper Fighting", am 9. August "Pac-Man". Bleibt zu hoffen, dass der Strom an Arcade-Spielen auch nach der Sommer-Offensive nicht versiegt.





Neue PC-Konsole will den US-Markt erobern

Infinium Labs Phantom-Desaster liegt noch nicht lange zurück, da wagt sich schon der nächste Hardware-Hersteller an eine PC-basierte Spielekonsole. Auf 'Evo: Phase One' hört das von Evizions Computer Entertainment Corporation getaufte Gerät, welches im Oktober für 680 Dollar in den USA an den Start gehen soll. "Evo", so der Hersteller, "vereint Computer, Media Center und PC-Spielplattform in einem Gerät". Die Hybrid-Konsole setzt sich aus einem Athlon 64 3200, einer 80GB-Festplatte und einer Radeon X1600 Pro-Grafikkarte zusammen. Als Betriebsystem kommt Windows Media Center Edition 2005 zum Einsatz. Wie ein normaler PC soll die Wireless-Konsole aufrüstbar sein. Evo-exklusive Spiele sind nicht angekündigt, PC-Spiele werden jedoch vom Start an verfügbar sein und über den Download-Dienst 'Evo: Direct Store' vertrieben. Das Gerät wird vorerst exklusiv in den USA erscheinen und kann nur online auf der Herstellerwebseite bestellt werden.

Driver wechselt das Fahrerlager

UBISOFT

Nachdem Atari bereits die "Stuntman"-Rechte an THQ verkauft hat, trennt sich der finanziell angeschlagene Publisher nun von einem weiteren Reflections-Titel: Für 19 Millionen Euro wechselt die "Driver"-Lizenz zu Ubisoft. Mit der Franchise übernimmt der französische Publisher auch das Entwicklerstudio Reflections Interactive. Ubisoft hofft, mit "Driver" verstärkt im Rennspiel-Segment Fuß zu fassen. Werbeträchtig zuhilfe kommt dem Hersteller die kommende Verfilmung des Action-Flitzers.

NACHSPIEL



LETZTE PHASE

Aus den Fehlern anderer lernt man – oder auch nicht. Wie sonst ist es zu erklären, dass nach Infinium Labs ein weiteres Unternehmen dem Irrglauben verfallen ist, mit einer PC-basierten Spielekonsole den Markt zu revolutionieren. Warum das Media-PC-Projekt "Evo: Phase One" eigentlich von vornherein zum Scheitern verurteilt ist? Das Gerät kostet mit 680 Dollar ein gutes Stück mehr als Sonys omnipotente Blu-ray-Konsole. Außerdem wird "Evo" nur in begrenzter Stückzahl, nur an Online-Vorbesteller und nur in den USA ausgeliefert. Von den nicht vorhandenen, exklusiven Spielen für die Hybrid-Konsole wollen wir gar nicht reden. Das sind nicht gerade gute Voraussetzungen. Auf der diesjährigen E3 gab "Evo: Phase One" sein Debüt, wir haben aber nichts von dem revolutionären Gerät gesehen. Könnte es daran liegen, dass sich im Zuge von PS3, Nintendo Wii und Xbox 360 niemand für ein Freak-Produkt interessiert?

Auf die Zwölf

Gewinnt zehn "Street Fighter"-Pakete!

In Zusammenarbeit mit Capcom verlosen wir exklusive Goodies zu "Street Fighter Alpha Anthology". Jedes Paket enthält:



- 1x "Street Fighter Alpha Anthology" Spiel (Promo) für PS2
- 1x "Street Fighter Alpha Anthology" T-Shirt
- 1x doppelseitiges Miniposter

"Street Fighter"-Experten beantworten einfach folgende Frage:
Wie heißt Ryus Special Move, der 'Dragon Punch'?

A: Shin Kan Sen
B: Shu Ri Ken
C: Shou Ryuu Ken

Schreibt den Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag GmbH
Stichwort: Street Fighter
Wallbergstraße 10
86415 Mering

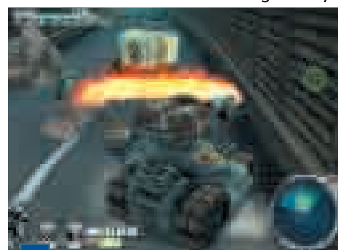
Einsendeschluss ist der 1. September 2006. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

OVERSEAS

Metal Slug

Selten wanderte ein brandneues Spiel mit derart gemischten Gefühlen in die DVD-Lade meiner PS2: Hin- und hergerissen zwischen ‘Endlich, die neue “Metal Slug”-Episode ist da’ und ‘Hoffentlich hat SNK die 3D-Umsetzung nicht vermasselt’ vernahm ich den vertrauten Sound des Titelmenüs und startete sogleich in Lieutenant Marco Rossis ersten Polygonausflug.

Verwöhnt von den verschwenderischen Pixeloptiken der Vorgänger, wendet sich der “Metal Slug”-Veteran zunächst angewidert ab – verwaschene Texturen und klobige Polygonmodelle könnten fast aus der PSone-Ära stammen, Ruckler im Kampfgetümmel bleiben zudem nicht aus. Doch seltsamerweise wohnt auch den dreidimensionalen Figuren, egal ob Eurem Charakter oder den trotteligen Soldaten des Feindes, ein gewisser Charme inne – die knuffigen Cartoonkerle mit ihren überdimensionierten Köpfen und Augen sind teilweise sogar witzig animiert und wachsen Euch in den Zwischensequenzen ans Herz.



PS2 Pimp My Slug! Motzt Euer Vehikel mit neuen Waffen oder Panzerplatten auf – die träge Steuerung bleibt.

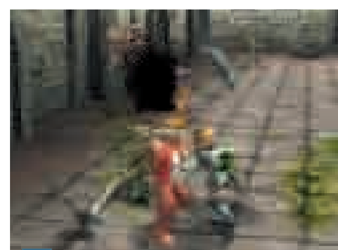
Aaaachtung: Jetzt in 3D!

Zusätzlich zur optischen Umstellung müssen verdiente SNK-Söldner vor allem spielerisch umdenken: Anstatt ohne Kompromisse von links nach rechts durch platte Areale zu fegen, erobert Ihr nun dreidimensionale Schlachtfelder. Das simple Spielprinzip ist aber geblieben: Ihr lasst keinen Feind am Leben (erst dann öffnet sich der jeweilige nächste Abschnitt), schießt feindliche Panzer, Hubschrauber und allerlei anderes Kriegsgerät zu Klump und müsst am Levelende mit einem hartnäckigen Oberschergen abrechnen. Zur Erleichterung greift Ihr via R1-Taste auf eine Lock-On-Funktion zurück – mittels rechtem Analogstick schaltet Ihr sogar die anvisierten Ziele durch. Etwas umständlich per Schultertaste und gleichzeitigem Buttondruck schaltet Ihr die Bleispucker durch: Die altbekannten Machinegun, Rocketlauncher oder Shotgun sind mit dabei, im späteren Spielverlauf blickt Ihr sogar erstmals durchs Sniper Rifle. Reichen Standardwummen und Handgranaten nicht aus, um die strohdummen Gegnerhorden ins digitale Jenseits zu schicken, hüpft Ihr in den (im Menü aufrüstbaren) Slug-Panzer – die träge Kontrolle macht aber schnell jeglichen Fahrspaß zunichte. Euer ärgster Feind ist jedoch meist die Kamera: Feinde verschwinden urplötzlich aus dem Blickfeld (bzw. lassen sich gar nicht erst anvisieren) oder die eigene Spielfigur wird transparent und erscheint urplötzlich wieder. Kombiniert mit der tristen Umgebungsgrafik, langweiligen Bosskämpfen und dem einfallslosen Leveldesign, wird “Metal Slug” zur 3D-Stangenware und ist nach gut zwei Stunden Spielzeit auch schon wieder vorbei – es ist nicht schade drum. Nur hartgesottene Fans spielen neue Slug-Bauteile oder Tarmas Zusatzmissionen frei. *ms*

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com



PS2 Etliche Einsätze finden unter der Erde oder bei Nacht statt – das spart glatt das Modellieren von schicken Hintergründen. Immerhin dürft Ihr mit dem Feuer spielen.



PS2 In den Katakomben schlitzt Ihr faulige Untote mit dem Messer auf – das spart Munition und gibt Punkte.



PS2 Die überforderte Kamera erzeugt teilweise coole Einstellungen – was im Screenshot klasse aussieht, ist im Spiel unübersichtlich. Oben: Bosskampf im Slug-Flyer.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: SNK Playmore, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr.Scan, DTS

Metal Slug

Playstation 2 – 57% Spielspaß

Überflüssige 3D-Umsetzung mit drögem Leveldesign und oftmals überforderter Kamera – schade!



MAN!AC extended

GESTERN · HEUTE · MORGEN

Feature: Solide Anlage – "MGS"-Merchandise, MAN!AC im Jahr 3000 **Next Level:** NextGen-Controller-Vergleich **Web-Tipp:** Videospiele-Blogs **Retro:** 10 Jahre Metal Slug **Retro-Anzeige:** Miner 2049er: Volume 2

Heft im Heft

HAPPY BIRTHDAY METAL SLUG

10 Jahre Pixel-Action: Wir feiern mit!

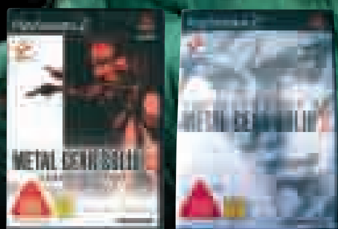
MORDEN

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.



SOLIDE ANLAGEN

FAST 20 JAHRE "METAL GEAR (SOLID)": SPIONIERT MIT UNS DIE FASZINIERENDE MERCHANDISE-WELT VON UND MIT STEALTH-IKONE SOLID SNAKE, FOXHOUND UND DER COBRA-EINHEIT AUS!



▲ Japanische Shareholder-Version und Special-DVD von "MGS 2".



▲ Seltene Sammlerstücke: ein Anhänger mit dem Logo von Kojima Productions sowie Agenten-Futter und eine "MGS 2"-Ration, wie sie Vorbesteller der "Substance"-Spin-Offs bekamen.

>>I "'Metal Gear Solid 3: Snake Eater' is one of the greatest action games of all time. This game leaves all the others in the dust." So formuliert von keinem Geringeren als Film-Guru John Carpenter ("The Thing", "The Fog") und plakativ festgehalten im Artbook der japanischen Special Edition des Spiels, sagt dieses Zitat einiges über das Selbstverständnis der "Metal Gear"-Saga aus. Nach zwei Episoden für MSX bzw. NES aus den Jahren 1987 bis 1990 erweckte Hideo "Snake" Kojima seine Serie 1998 mit "Metal Gear Solid" aus einem acht Jahre dauernden Dornröschenschlaf und machte sich mit Feuereifer daran, die neue Polygontechnik zu nutzen, um die Grenzen zwischen Film und Spiel verschwimmen zu lassen. Einige sind der Meinung, eine andere Serie rund um einen gewissen Sam Fisher sei spielerisch mindestens ebenbürtig, wenn nicht gar besser als "MGS" – in Sachen Atmosphäre, Storytelling und Charakterdesign macht dem japanischen Tactical-Espionage-Urgestein jedoch niemand etwas vor. Davon zeugt auch das reichhaltige und facettenreiche Merchandise-Universum rund um Foxhound, Shadow Moses und Outer Heaven, das vor allem seit dem Release der 32-Bit-Version eine echte Eigendynamik entwickelt hat. Lasst mit uns den Blick streifen über kuriose, seltene und begehrenswerte Spionage-Sammlerstücke aus fast 20 Jahren "Metal Gear (Solid)"!

Elite-Einheit

In Japan wird traditionell jeder "MGS"-Release mit einer feinen Special Edition, dem so genannten Premium Package, zelebriert. Der Basis-Inhalt ist stets das Spiel selbst, eine Soundtrack-CD oder Making-of-DVD sowie ein Artbook mit Konzeptzeichnungen und Gast-Illustrationen der Charaktere und der



▲ Das Berliner Airbrush-Studio Rachu stellt mit der "MGS 2"-PS2 erneut sein Talent unter Beweis.

Merchandise Infiltration

Ambitionierte Konsoleros auf den Spuren von Solid Snake und der Foxhound-Einheit halten sich laut letzten nachrichtendienstlichen Informationen an folgende Rendezvous-Sites, um ihren Merchandise-Drang zu stillen:

- **www.konamistyle.de:** offizielle deutsche Website, viele "MGS"-Angebote wie T-Shirts, Soundtracks, Schreibgeräte, Multitools & Artbooks.
- **www.play-asia.com:** Anlaufstelle für die begehrten Premium Packages, Lösungsbücher, Figuren & Soundtracks. Es kommen auch immer mal wieder gebrauchte Items rein. Leider mit hohen Versandkosten und in letzter Zeit extrem langen Lieferzeiten, die die angegebene Dauer weit übersteigen.
- **www.ebay.de & www.ebay.com:** Wer auf der Suche nach den hier erwähnten Raritäten ist, hält sich an die bekannten Auktionsplattformen.
- **www.konamistyle.jp:** offizielle japanische Merchandise-Site, aktuelle Highlights sind verschiedene Snake-Eater-Handyschalen. Nachteil: Als Nicht-Japaner kann dort nur via Services wie www.rinkya.com zu saftigen Zusatzgebühren bestellt werden.
- **www.yahoo.co.jp:** japanisches eBay-Pendant und Goldgrube für zahlungskräftige Spione.



Das japanische "MGS 2"-Premium-Package in seiner ganzen Pracht: Highlights sind die Bonus-DVD sowie das schwarze und selten enthaltene silberne Artbook. Ganz oben: Das japanische "MGS 3"-Premium-Package im Camouflage-Design.

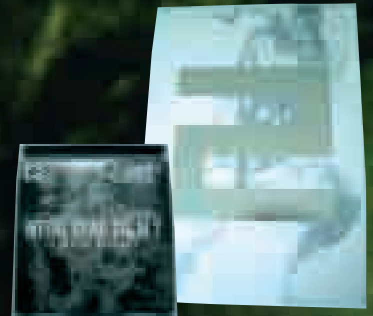
legendären Metal Gear Rex und Ray von Japan-Größen wie Takato Yamamoto und Naoyuki Katoh. Dazu kommen noch jeweils ein bis zwei besondere Goodies: Im Einzelnen sind das im Fall "MGS 3" ein handbemaltes Miniaturmodell des russischen Shagohod-Panzers, der im Spiel als Nuklearwaffenabschussbasis dient, in "MGS 2" ein schwarz dekorierter "MGS"-Schmöker (natürlich auf japanisch) und ein Modell einer der Spielfiguren sowie in "MGS" ein T-Shirt und "MGS"-Dogtags. Das Ganze kommt jeweils in einer schmucken Box ("MGS": silber, "MGS 2": schwarz, "MGS 3": Camouflage), die sich äußerst dekorativ im Regal macht. Bemerkenswert ist außerdem, dass es selbst bei den Premium Packages noch Unterschiede zu geben scheint. So existiert vom schwarzen "MGS 2"-Set sowohl eine normale Version als auch eine erweiterte inklusive einem zusätzlichen zweiten silbernen Artbook von Yoji Shinkawa mit Hochglanz-Artworks aller Charaktere und Bossen von Otacon bis Revolver Ocelot.

Spionage-Konsolen

Zum Release vom Remake "MGS – The Twin Snakes" kamen 2004 auch japanische Nintendo-Spione endlich in den Genuss eines außergewöhnlichen Pakets. Konami und Nintendo ließen sich nicht lumpen und spendierten neben dem Spiel selbst eine Cube-Version des Ur-"Metal Gear" von 1987 (MSX) und ein Buch mit dem Titel "Metal Gear Memorandum", das wunderschöne "MGS"-Artworks enthält, darunter u.a. eine Metal-Gear-Rex-Illustration von Yoshiyuki Katani. Das Highlight dieses Premium Packages war jedoch ein spezieller silberner Cube im MGS-Foxhound-Design ähnlich dem "Resident Evil 4"-Gerät in Europa. Sammelwütige PAL-Schleicher durften immerhin darauf hoffen, eine der Hand voll heißbegehrten PS2-Konsolen im "MGS 2"-Airbrush-Design zu ergattern, die Konami beim talentierten Studio Rachu in Berlin (www.top-airbrush.de) in Auftrag gegeben hatte.

NTSC jp. – PAL 3:1

In Sachen "MGS"-Special-Editions gehen Japan und PAL-Gefilde divergente Wege. Während die japanischen Premium Packages mit jedem neuen Teil opulenter ausfallen (Höhepunkt: Der bemalte Shagohod aus "MGS 3"), werden die hier zu Lande angebotenen Versionen mehr und mehr abgespeckt. Immerhin muss man Konami zugute halten, es beim ersten "MGS" zumindest versucht zu haben. Die Stealth-Spezialisten lieferten 1999 das erste und einzige PAL-Premium-Package für die Playstation aus, wenn auch mit verändertem Inhalt gegenüber der japanischen Version (das T-Shirt hatte z.B. ein anderes Design, statt einem Artbook gab es ein Riesenposter und der Soundtrack der beiden Ur-"Metal Gears" war nicht mehr dabei). Da dem ambitionierten Vorhaben im Gegensatz zu Japan leider jedoch kein Erfolg beschert war – die Boxen wurden bald zum Schleuderpreis verscherbelt – fielen die weiteren "MGS"-Editionen verständlicherweise immer sparsamer aus: "MGS 2" kam noch als Doppel-DVD mit Making-of und "MGS 3" dann lediglich in einem (wenn auch dekorativem) Steelbook. >>>



Ein Freebie auf der Tokio Game Show 2000 – das Hochglanz-Artwork von Metal Gear Ray aus "MGS 2".



Verzehr auf eigene Gefahr: angebliches "MGS 3"-Schlangenfleisch in Dosen als E3-Giveaway.



Das Highlight des "MGS 3"-Premium-Package: der bemalte russische Shagohod-Panzer als Miniaturmodell in formschöner Box mit Artwork.

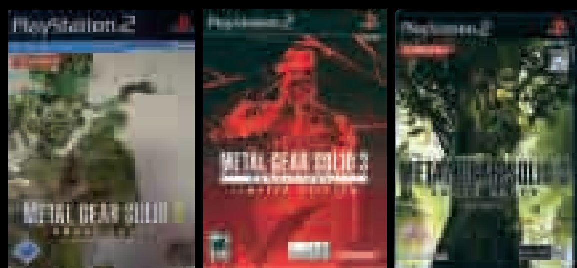


◄ Japan only: Die einzige offizielle "MGS"-Special-Edition-Konsole erschien als silberner Gamecube mit Foxhound-Deckeleinsatz zum Release vom Remake "Metal Gear Solid: Twin Snakes".

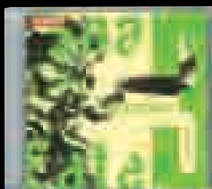
▼ Auf 1.000 Stück limitiert: die Action-Figur Naked Snake von Medicom Toys zu "MGS 3".



► Must Have für "MGS"-Nerds: die Theater-LE-Disc aus "MGS 3 Subsistence" und das "MGS 3"-Countdown-Artbook.



▲ "MGS 3"-Variationen: die deutsche Steelbook-Packung, US-"Subsistence" Limited Edition & japanische Premium-Package-Box.



▲ "MGS 3" First Bite Soundtrack mit sechs Liedern & Camouflage-Video.



▲ "MGS 3"-Maxi mit dem Gänsehaut-Titelthema.

Ich wollt', ich wär ein Aktionär

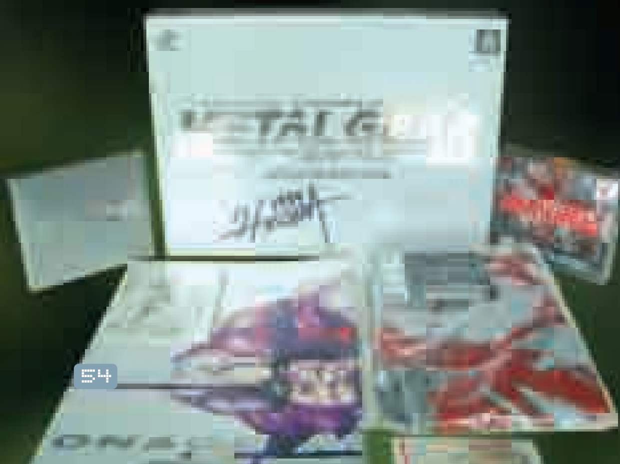
Konami-Aktionäre haben es in Japan besonders gut. Gerüchteweise ab einem Holding von 100 Aktien kommt man in den Genuss einer exklusiven Version der "Metal-Gear-Solid"-Saga, der so genannten Shareholder Edition. Meist handelt es sich dabei lediglich um das Spiel selbst, allerdings mit anderem speziellem Cover-Artwork, was natürlich unter Sammlern heißbegehrt ist. Beim ersten "MGS" erhielten die Konami-Teilhaber gar eine goldene Version des Premium Package, die heutzutage ein besonders rares und gesuchtes Sammlerstück darstellt und selbst im Videospiel-Mekka Akihabara nur noch mit sehr viel Glück anzutreffen ist.

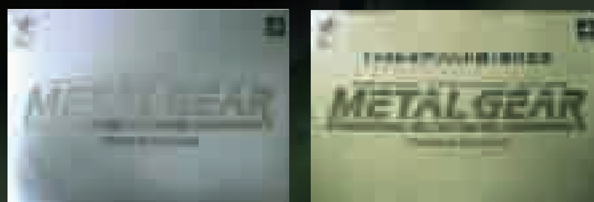
Comic-Kunst

Lange bevor Konami den "MGS"-Digital-Comic für PSP angekündigt hat, ging in den USA Ende 2004 der klassische Comic zum Spiel bei IDW Publishing an den Start. In zwölf Episoden erzählen Kris Oprisko (Texte) und Ashley Wood (Zeichungen) die Geschichte des ersten "MGS" um Solid und Liquid Snake in Shadow Moses Island in unnachahmlicher Weise. Die Zeichnungen im unorthodoxen Radierungsstil machen den Comic fast schon zu einem Kunstwerk und damit weitaus lesenswerter als z.B. die standardmäßig aufbereiteten "Resident Evil"-Comics – unbedingt einmal ansehen! In Deutschland sicherte sich der Ehapa-Verlag die Rechte (www.ehapa-comic-collection.de) und veröffentlicht die Story in insgesamt vier Sammelbänden zum Preis von je zehn Euro. Teil 3 ist gerade erschienen.

Codec-Futter

Mit ein Grund, warum die "MGS"-Titel derart unter die Haut gehen, sind sicher auch die monumentalen Soundtrackkulissen von und mit Hollywood-Legende Harry Gregson-Williams ("Die Chroniken von Narnia", "Der Staatsfeind Nr.1"). Ein Paradebeispiel dafür ist der "MGS 3"-Soundtrack auf zwei CDs, der u.a. den sensationellen Titelsong "Snake Eater" von Cynthia Harrell (auch als Maxi-Single erhältlich) sowie die "MGS 3"-Remix-Version des ohrwurmverdächtigen "MGS"-Hauptthemas enthält – zu bekommen bis dato leider wie so oft nur in Japan. Als







▲ ► Silber und Gold: Die Premium Packages zum ersten "MGS" waren reich bestückt – die Gold-Box blieb Konami-Aktionären vorbehalten. Rechts seht Ihr den ersten Entwurf einer "MGS 4"-Snake-Figur.

Top 10 Tactical Espionage Action Memorabilia

Ein Die-Hard-"Metal Gear"-Fan kann unserer Meinung nach nur zufrieden sein, wenn seine Vitrine folgende Devotionalien enthält:

1. "MGS"-Premium-Package Gold Shareholder-Edition
2. "MGS 3"-Premium-Package mit Shagohod-Modell
3. "MGS: Twin Snakes"-Premium-Package mit Foxhound-Gamecube
4. "MGS"-Zippo Boxset
5. "MGS"-Foxhound-Uhr Boxset
6. "MGS 3" Extreme 4-DVD Boxset
7. "MGS"-Laserpointer
8. "MGS 3 Subsistence" US Limited Edition
9. "MGS 2"-Airbrush-PS2
10. "Metal Gear" MSX Version boxed und komplett

Ein "MGS"-Merchandise-Höhepunkt: das hübsche Relief-Zippo mit Box aus dem Jahr 1998.



Schöner Bonus im jp. "Twin Snakes"-Premium-Package: Die Gamecube-Version des Ur-"Metal Gear".



"MGS"-Fakes: Zippo-Styles und Aschenbecher mit weiß hinterlegtem Artwork sind nicht offiziell lizensiert.

Sehr selten: "MGS"-Laserpointer und -Mini-Feuerzeug von 1998.

Bonus dachten sich die Entwickler noch folgendes Gimmick aus: Legt Ihr die CD ins PS2-Laufwerk, werden neue Camouflage-Uniformen für Snake freigeschaltet. Eher für den "MGS"-Sammler, der sonst schon alles hat. Zu empfehlen ist dagegen der "Metal Gear Acid 1 & 2"-Soundtrack zu den beiden PSP-Episoden.

Playboy trifft MGS

Es soll ja einige verzweifelte Stealth-Fans geben, die den verschlungenen Pfaden der "MGS 2"-Storyline bis heute nicht folgen konnten. Abhilfe schaffen die offiziellen, in Deutschland über Piggyback Interactive erschienenen Lösungsbücher, die neben vielen Artworks auch einige Interpretationen der Geschichte und Einbettungen der einzelnen Teile in den Gesamtzusammenhang enthalten. Kein Vergleich ist das allerdings mit den reinrassigen "MGS"-Hochglanz-Bänden aus Nippon wie "MGS 3 – The Countdown" oder "MGS Chronicle", von denen es leider nur einer – "The Art of Metal Gear Solid" von Yoji Shinkawa – gen Westen geschafft hat. Der hat es aber in sich, enthält er neben interessanten Artworks wie dem Ninja, der seinerzeit zum Release von "MGS" den Shibuya-Bahnhof in Tokio zierte, auch ein offizielles Nackt-Artwork der kasachischen Scharfschützenlegende Sniper Wolf!

Metal Gear: Mission Absurdistan

Ein westlicher Spiele-Release, der schon Tage nach der Veröffentlichung mit 100 Prozent und mehr Preisaufschlag gehandelt wird? Die US-Limited-Edition des "Subsistence"-Spin-Offs von "MGS 3" hat das geschafft. Die Auflage war derart gering, dass nicht einmal alle Vorbestellungen des Spiels erfüllt werden konnten. Als nicht weniger kurios entpuppt sich ein E3-Giveaway zu "MGS 3": Eine Konservendose mit der Inschrift "MGS 3 E3 Snake Meat" wurde dieses Jahr in L.A. verteilt – einen Test, ob der Inhalt wirklich das verspricht, was die Packung ankündigt, wollten Gerüchten zufolge selbst hartgesottene Fans ihrem Magen dann doch nicht zumuten. Dagegen wäre doch ein Glas offizieller "MGS"-Wein nicht übel, oder? Den gibt es wirklich – unter dem Namen "Metal Gear Solid Commemorative Wine", dekoriert mit goldenem "MGS"-Label, Ninja-Artwork und 'Special Thanks'-Kommentar tauchte er bis jetzt einmal und nie wieder auf ebay.com auf. Wir vermuten, dass es sich hierbei um ein sehr rares Geschenk an die Entwickler nach Vollendung der PSone-Episode handelt.

Falsche Fuffziger

Bei einer derart lukrativen Serie wie "Metal Gear" laufen natürlich die Fließbänder in den Fälscherhochburgen Hong Kong und China auf Hochtouren. Spezialisiert hat man sich vor allem auf Zippo-Lookalikes, Aschenbecher und Etuis. Die Feuerzeuge sind besonders leicht zu entlarven, da es unseres Wissens nach nur ein einziges offiziell lizenziertes "MGS"-Zippo gab, erschienen in limitierter Auflage (ca. 1.000 Stück) in einer Box mit Schlüsselanhänger und Mini-Booklet zum Release von "Metal Gear Solid" 1998 in Japan. Das Besondere an diesem Sturmfeuerzeug ist übrigens der Reliefdruck des Logos auf der Frontseite. Aschenbecher und Etuis gibt es offiziell nicht, sehr wohl aber schmucke "MGS"-Flachmänner, -Laserpointer und -Mini-Feuerzeuge aus Edelstahl ebenfalls aus dem Jahr 1998. *rk*



Fünf vor Zwölf für Snake? Die originale Foxhound-Uhr von Konami.



Die "MGS"-Artbooks zeigen u.a. eine Reihe von Exklusiv-Illustrationen wie diese Socom-/Snake-Combo.



Die offiziellen "MGS"-Comics sind alleine wegen des kunstvollen Zeichenstils einen Kauf wert.



"MGS"-Dogtags waren im silbernen Premium Package 1998 enthalten.

FUTU

+++ VIDEOSPIELE SIND NICHT TOTZUKRIEGEN! DIE MÜLLBERGE WACHSEN IN ALPENHÖHE, DIE REGIERUNGEN HABEN SICH DEN KONZERNMULTIS GEBEUGT – ABER DAS VOLK HUNGERT NOCH IMMER NACH MULTIMEDIALER UNTERHALTUNG! UND WER BERICHTET AUCH IN 1.000 JAHREN NOCH ÜBER DAS, WAS GESPIELT WIRD? MAN!AC NATÜRLICH!

>>I Totgesagte leben länger! Alle wollten die Videospiele kaputt kriegen. Jahrhundertelang haben sich Politiker, organisierte Öko-Mobs und entgeisterte Eltern darum bemüht, das am meisten verhasste Hobby der Welt zu verbieten: Wichtiger als die Bekämpfung von Welthunger, Armut und Terrorismus ist – ganz klar – die Beseitigung des Videospiels. Hätten wir unseren Regierenden und Kirchen geglaubt, hätten wir es früh genug erkannt: Die weltweite Vernetzung und die zunehmende Etablierung des Online-Spiels mussten unweigerlich zu dem führen, was Nostradamus und die Giftmischer alter Hochkulturen bereits ohne das Internet kommen sahen – dem Untergang der menschlichen Rasse!

Was wild gewordene Diktatoren, Wirtschafts-Eklats und Energiekrisen nicht schafften, damit hatten "World of Warcraft" und seine Nachahmer schließlich Erfolg!

Der Siegeszug von Xbox Live, Internet-Rollenspiel und nicht zuletzt der überwältigende Erfolg von



▶ Rohstoffe sind in der Zukunft rar, drum hat man ganz auf Recycling umgestellt. Ob mobiler Untersatz, Kopfglas oder vielarmiger Pappmaschee-Klon: In der schönen neuen Welt von übermorgen besteht so gut wie alles aus Müll.

◀ ▼ Den totalen Realitätsgenuss garantiert die erfolgreiche 'Torture Box': Diese neueste Co-Produktion von Microsoft und Nintendo (die ihre 'Touch Generation' hierfür in 'Pain Generation' umbenannt haben) besteht zu 100% aus rostigem Stahl und kommt mit eigener Kochplatte, stufenlosem Temperaturregler, Injektionsspritze, Kreissäge und Wartungsroboter daher! MAN!AC-Matthias frönt dem Folter-Genuss täglich – Kollegin Janina dagegen setzt für den Ausflug in die Realität eher auf Mobilität. Und zur Verschönerung gibt's noch eine (sündhaft teure) schicke Blume am virtuellen Gesichts-Display!

Nintendos 'Touch Generation' münden in einer Liason, die niemand für möglich gehalten hätte: 2012 schließen sich Big N und M zusammen, um gemeinsam die 'NixBox' auf den Markt zu bringen. Dieses erste echte Virtual-Reality-System mit voll funktionsfähigem HUD ('Head-Up Display') transferiert die 3D-Bilder ohne Umweg über die Linse via Laser direkt auf die Netzhaut. Der Betrachter kann also wie im echten Leben 'die Augen wandern lassen' und fühlt sich direkt ins Spiel versetzt! Während diese Technik von Microsoft kommt, liefert Nintendo die revolutionären Controller: Zwei mit einem speziellen Sensor-Gel gefüllte, handschuhartige Behälter registrieren jede noch so kleine Bewegung – und merken sogar, wie verschwitzt die Hände des Spielers sind. Letzteres erinnert an die Funktionsweise eines Lügendetektors und verrät dem Programm, wie sehr der Spieler unter Stress steht und ob eine Senkung des Schwierigkeitsgrades bzw. Brutalitäts-Niveaus ratsam ist.

Das Resultat ist ein nahezu perfektes Spielerlebnis – >>>



▲ Hat in 1.000 Jahren noch immer dasselbe doofe Grinsen drauf wie heute (nehmen wir zumindest an): MAN!AC-Chef Olli. Hier mitsamt Kopfglas auf dem mobilen Standard-Vehikel der Redakteure zu sehen.

>>> eine gewaltige Errungenschaft der Unterhaltungsindustrie, die unser alltägliches Leben nahezu zum Erliegen bringt. Während Nintendo DS und Wii nur die ersten Schritte zur Erschließung neuer Zielgruppen waren, kleben jetzt unzählige Kunden weltweit rund um die Uhr an ihren HUDs – nicht selten bis zur völligen Erschöpfung. Spielerischer Stress, Nahrungsmangel und schließlich absolutes Desinteresse bringen unsere Welt an den Rand des Abgrunds: Fast niemand geht mehr zur Arbeit – entsprechend bricht bald die Grundversorgung zusammen. Erst als es auch mit der Stromzufuhr vorbei ist, wacht die Menschheit auf. Die Schlussfolgerung: Die echte Welt nervt – und körperliche Bedürfnisse bzw. Gefühle sind nur so weit erstrebenswert, wie sie zu einer Steigerung des Spielerlebnisses beitragen.

Also machen sich findige Ingenieure und Shigeru Miyamotos Gehirn (auf Eis gelegt und über einen hochentwickelten Pokéball mit



◀ **Die MAN!AC-Redaktion im Jahr 3000: Nachdem sich über ein Millennium Papiermüllberge und Spieleverpackungen in Wolkenkratzerhöhe gesammelt haben, funktioniert man die Reste jetzt systematisch in Energie und Rohmaterial um – mit den eigens für diesen Zweck gezüchteten 'Papierfresserschnecken'. Diese possierlichen Tierchen werden jeden Monat aufs Neue in dramatischen Boss-Kämpfen geschlachtet – und ihre Innereien verwertet.**

der Außenwelt vernetzt) an die Entwicklung der nächsten Generation. Um mit der neuen NixBox zu spielen, lassen sich die Spieler atomisieren, in Datenbausteine zerlegen und direkt in die virtuelle Welt beamen!

Nie wieder müssen sich Menschen Gedanken um Frisur oder Figur machen – die vielen Videospielern zueigene Tropfenform (infolge exzessiven Zock-Genusses und in Ermangelung körperlicher Betätigung) gehört endlich der Vergangenheit an – jeder ist so attraktiv, wie es sein Konto an Nix-Points zulässt!

Der Dienst in der realen Außenwelt ist zu dieser Zeit zunächst eine Strafe: Nur dann und wann wird das Persönlichkeitsprofil in einen Terminal, eine Drohne oder einen DH-Dummy ('Deformable Head') geladen, damit der Spieler die virtuelle Wirklichkeit verlassen und mit der alten Welt interagieren kann. In den ersten hundert Jahren der post-realen Ära erlauben diese RW-Interfaces (RW = Real World) nur rudimentäre Bewegungen und Manöver: Geradeaus, rückwärts, seitwärts, ein paar simple Sprünge, primitive Greifmanöver und menügesteuerte Kommunikation mit anderen Drohnen – mehr ist mit diesen frühen Vehikeln nicht möglich. Aber die Entwicklung schreitet voran, und um das Jahr 2500 werden die ersten Roboter entwickelt, die Autos steuern, Geländeverwerfungen überqueren und einmal aufgenommene Objekte drehen oder in Behältern verstauen können. Aber bis zur Entwicklung gefühlsechter Sensorik sollen weitere 500 Jahre vergehen. Endlich, im Jahr 2976 bringt Big M&N das erste realweltliche Pendant zur NixBox. Für einen Außenwelt-Ausflug in der 'TortureBox' wird ein Kopf-Dummy in einem mit Spezialflüssigkeit gefüllten Behälter versenkt – und mit allerlei Folterwerkzeugen traktiert. Das Besondere daran: Die künstlichen Nerven des Plastikschädels stehen in ständigem Datenaustausch mit den Gefühlsparametern des virtuellen Avatars und vermitteln ein Erlebnis, das fast so wirklich ist wie der Mensch von übermorgen unwirklich. Und wer es sich mit seinem Nix-Point-Konto leisten kann, der lädt für den Ausflug in die Realität einen zuvor eingekauften Skin hoch. Erlaubt ist zwar so ziemlich jedes Antlitz, das technisch realisierbar und erschwinglich ist – aber die meisten Menschen wollen ihrem Dasein als tristes Datenpaket entkommen, indem sie sich in diejenige Existenz flüchten, die sie zugunsten des ungehemmten VR-Genusses einst hinter sich gelassen haben. Die Projektion des vor über 1.000 Jahren in Moleküle zertrümmerten Körpers lässt es zwar noch an Plastizität vermissen, aber was nimmt man nicht alles in Kauf, um sich noch einmal wie ein Mensch zu fühlen! Ganz egal, ob neues virtuelles Szenario oder Torture-Box-Trip in die Realität: Noch immer berichten die MAN!ACs Monat für Monat über Euer verspieltes Hobby! *Illustration und Text: rb*

▲▼ **Ist frustriert darüber, dass er aufgrund mangelnder Roboterkörper-Feinmotorik (achtet auf die Stummelhände!) seine alten Spiele-Klassiker nicht mehr zocken kann: Ulrich in seinem rasenden 'Oldie-Transport'. Seitdem sein alter Kumpel Raphael bevorzugt als flottes Party-Insekt umherschwirrt, fährt Ulrich nicht mehr ohne Fliegenklatsche aus dem Hovercar-Pod…**



NEXT LEVEL

Steuerungsduell

Wii | Playstation3 | Xbox360



Fachbegriffe einfach erklärt

Diesmal: "Motion Sensor"



Unter dem Namen Motion Sensor versteht man die Bewegungserkennung durch Neigung oder Lageänderung. Gyroskope registrieren dazu entsprechende Bewegungen und wandeln sie in digitale Signale um. Microsoft nutzte die Technik bereits 2000 für die Sidewinder Freestyle Gamepads (Bild oben). Daneben arbeiten bereits gestengesteuerte Mäuse mit dieser Technik. Mit dem Wii- und PS3-Controller finden Motion Sensoren nun auch Einzug in die Konsolenwelt.

Welcher Fachbegriff soll nächstes Mal erklärt werden?
Schreibt einfach eine E-Mail an:
leserpost@maniac.de

Next-Level-Themen im Überblick:

>>I Der Konsolenkrieg wird nicht nur mit der Hardware selbst geführt – auch die Eingabegeräte liefern sich eine Featureschlacht. Allen voran das Wii-Konzept, welches komplett auf dem revolutionären Controller-Schema basiert. Nun wartet Sony mit einer ähnlichen Bewegungserkennung für das PS3-Pad auf. Alles nur geklaut?

Nachdem das Konzept des letztjährigen Bumerang-Pads fallen gelassen wurde, verspricht der Playstation-Hersteller nun eine Sechs-Achsen-Bewegungsfreiheit im altbewährten Controller-Gewand. Im Klartext heißt das: Das Eingabegerät erkennt Drehungen in drei Dimensionen (X,Y,Z) sowie Bewegungen in selbige Richtungen. Auf der E3 2006 wurde dies erstmals mit dem Spiel "Warhawk" demonstriert: Per Kippen und Neigen bewegt sich der eigene Gleiter – das nach vorne Kippen steuert die Beschleunigung. Das Problem dabei: Die korrekte horizontale Ausrichtung – schnell pendelt Ihr mit Eurem Fluggerät hin und her. Sony bestreitet übrigens, dass beim Konkurrenten Wii abgekupfert wurde – schließlich sei die Technologie schon seit zwei Jahren in Arbeit. Daneben soll dieses Feature der Grund für das Fehlen der Rumble-Funktion sein – wir vermuten dagegen Lizenzstreitereien wegen des Vibrations-Patents.

Wii geht's?

Anders bei Nintendos Wii: Hier findet sich neben einer Rumble-Funktion sogar ein Lautsprecher im Controller. Die ebenso vorhandene Bewegungserkennung wird durch eine Positions- bzw. Lageerkennung ergänzt. Die Wii-Konsole weiß dank Sensorleiste am TV, wie weit Ihr entfernt seid. Zusätzlich kann der Controller auch als Bildschirmzeiger fungieren. In der Praxis erweist sich das System als sehr exakt – sogar zu exakt. Bei "Red Steel" beispielsweise werden unerwünschte Zitterbewegungen der Hand interpoliert, was in einer minimalen Verzögerung resultiert. Zusätzlich lässt sich das Eingabegerät erweitern: So darf ein Nunchaku-Controller für die andere Hand angestöpselt werden.

Fazit: Die verschiedenen Controller-Schemata haben im NextGen-Krieg ein gehöriges Wörtchen mitzureden – und wer weiß? Vielleicht kommen Spieler mit wilden Fuchtelbewegungen gar nicht zurecht und greifen lieber auf einen bodenständigen Xbox-360-Controller zurück? *ts* I<<

Controller-Vergleich	Playstation 3	Nintendo Wii	Xbox 360
Buttons	13	8	13
Steuerkreuz	ja	ja	ja
Rumble-Funktion	nein	ja	ja
Bewegungserkennung	ja	ja	nein
Positionserkennung	nein	ja (mittels externer Sensorleiste)	nein
Datenübertragung	Bluetooth oder USB-Kabel	kabellos per Funk	Funk oder USB-Kabel
Aufladen per Kabel	ja, USB	ja, Ladekabel	ja, USB
4-Spieler-LED	ja	ja	ja
Erweiterungen	keine	kabelgebundener Nunchaku-Controller mit zwei Tasten und Bewegungserkennung	Headset-Anschluss
Weitere Features	verlängerte Druckwege bei L2- und R2-Tasten, Playstation-Button mit noch unbekannter Funktion	integrierter Lautsprecher, Sensorleiste am TV nötig	Guide-Button für schnellen Online-Zugriff

TECH-TICKER >> +++ **Online-Tests für PS3:** Kürzlich beendete Sony Online-Tests mit einer speziellen Version von "Gran Turismo 4". Die gewonnenen Ergebnisse sollen für die PS3 genutzt werden. Bereits zuvor war aus Sony-Kreisen zu vernehmen, dass eine spezielle Version von "GT 4" mit Online-Funktionen nicht mehr erscheint. +++ **HD-DVD nicht intern:** Nachdem Toshiba Australien die Hypothese vertrat, dass in die Xbox 360 bis Weihnachten ein internes HD-DVD-Laufwerk verbaut werden würde, dementierte Microsoft umgehend. +++ **Millionen-Vorsprung:** Microsoft will vor dem Start von PS3 und Wii bereits über zehn Millionen Xbox 360 verkaufen. +++ **Wii-Festplatte?** US-Nintendo-Chef Reggie Fils-Aime schließt weitere Speichermedien neben den angekündigten SD-Karten nicht aus. So wäre vielleicht auch eine externe Festplatte per USB an der Wii-Hardware möglich.

Elektronische Tagebücher

File Names Contents Custom

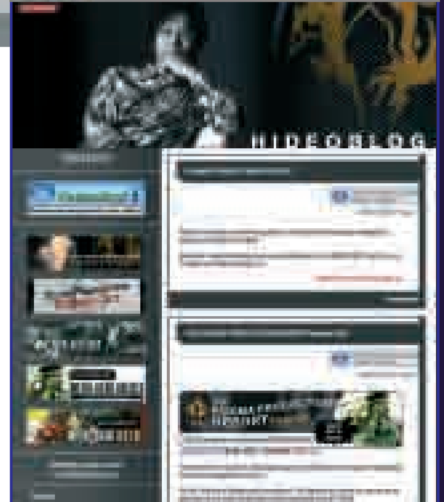
.:::: Weblogs ::::.

http://www.blogtopsites.com/games/

Als schier unerschöpfliche Quelle sinnvollen und -losen Wissens ist das World Wide Web seit Jahren nicht mehr wegzudenken. Zu den jüngeren Errungenschaften des globalen Informationsnetzwerks gehören die so genannten Blogs (kurz für Weblog). Dabei handelt es sich – wie der Name schon sagt – um virtuelle Log- bzw. Tagebücher, in denen ein oder mehrere Verfasser in regelmäßigen Abständen Eintragungen vornehmen. Die Themenvielfalt ist dabei so komplex wie das Internet selbst. Kochprofis berichten von ihren Küchenexperimenten, passionierte Autoschrauber über KFZ-Operationen und Hobby-Philosophen von ihren Weltanschauungen – Grenzen gibt es keine. Praktisch jeder kann heutzutage einen Blog eröffnen und schreiben, worüber er oder sie auch immer Lust verspürt.

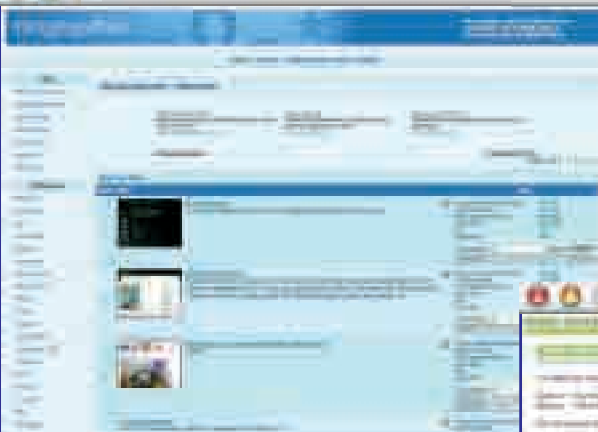
Entsprechend hat auch die wunderbare Welt der Videospiele Blogs als Kommunikationsfenster entdeckt. So dokumentieren immer mehr Studios die fortschreitende Entwicklung ihrer kommenden Titel. Die Finnen von Bugbear Entertainment etwa informierten Fans und Interessierte über Erfolge und Rückschläge bei der Entstehung von "FlatOut 2". Prominentester Tagebuchführer dürfte Hideo Kojima sein. Die Gedanken des "Metal Gear Solid"-Masterminds sind sogar in englischer Übersetzung zu lesen. Doch nicht nur Spielschaffende, auch viele andere Branchenvertreter berichten in Blog-Form mittlerweile aus ihren Tätigkeitsbereichen. Und auch die Zocker selbst – vom ambitionierten RPG-Rezensenten bis zum hilfsbereiten Techniktüftler – nutzen die Möglichkeiten der Internet-Tagebücher. Ein paar der interessantesten Blogs haben wir für Euch hier zusammengestellt.

Hideoblog



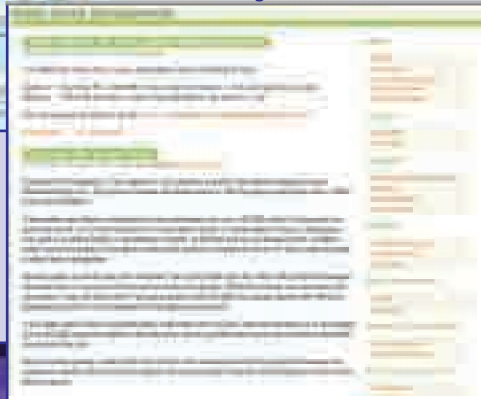
Fans der "Metal Gear Solid"-Saga sollten mal http://www.blog.konami.jp/gs/hideoblog_e/ ansteuern. Denn hier plaudert niemand Geringeres als Hideo Kojima aus dem Nähkästchen. Seit September letzten Jahres berichtet Solid Snakes geistiger Vater in englischer Übersetzung über sein Produzentendasein. Der Mix aus alltäglichen Erfahrungsberichten und Gedanken zur "Metal Gear"-Saga ermöglicht einen interessanten Einblick in das Leben einer der wichtigsten Persönlichkeiten der Videospielindustrie.

Blog - Finder



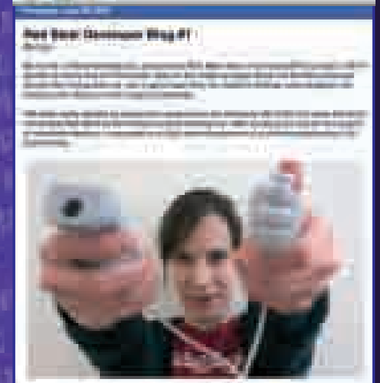
Im undurchdringlichen Dickicht des Internet-Dschungels leisten Suchmaschinen und Linksammlungen gute Dienste, will man gezielt an Informationen kommen. Praktische Blog-Verzeichnisse bieten die Möglichkeit, konkret im Themenkreis des Interesses nach elektronischen Tagebüchern zu fahnden. http://www.blogtopsites.com/games/ etwa liefert Hunderte Verknüpfungen zu Computer- und Videospiel-verwandten Seiten. Viel Spaß beim Stöbern!

Insider-Tagebücher



Ihr begeistert Euch nicht nur fürs Zocken an sich, sondern seid auch an anderen Aspekten der Videospielentwicklung interessiert? Wenn ja, dann gibt es eine Reihe von Blogs, in denen Branchenvertreter ihr Spezialwissen preisgeben. Auf http://www.gameproducer.net/ oder http://stuffwelike.com/videogamedev/ holen sich Entwickler-Greenhorns Marketing-Tipps für einen erfolgreichen Branchenstart. Andere Blogs wie etwa http://videogameprogramming.blogspot.com/ widmen sich eher programmiertechnischen Aspekten und bieten nützliche Links zu weiteren Seiten.

Red Steel



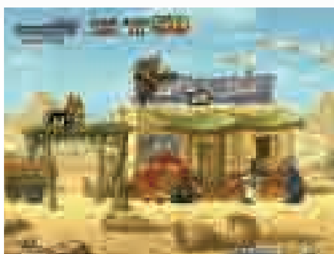
Auch Ubisoft Paris hat erkannt, dass ein Blog nicht nur als Tagebuch sondern auch als Werbeplattform taugt. Seit Ende Juni geben die "Red Steel"-Macher auf http://blog.ubi.com/redsteel/ Auskunft über die Entwicklung des vielversprechenden Wii-Shooters. Zwar gab's zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses erst einen Eintrag der Franzosen zu lesen. Wir rechnen aber damit, dass der Informationsfluss in den nächsten Wochen deutlich zunimmt.

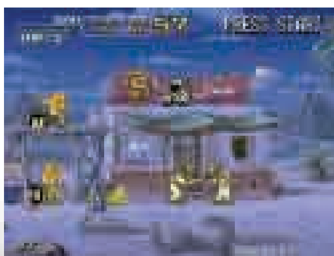
WEB -TIPP

HAPPY BIRTHDAY METAL



SNKS BRACHIALE BITMAP-SCHIESSEREI FEIERT ZEHNJÄHRIGES JUBILÄUM! NIRGENDWO SONST WIRD SO SCHÖN GESTORBEN, SO EFFEKTVOLL ZERSTÖRT, WERDEN DIE LACHMUSKELN SO STRAPAZIERT – WIR FEIERN MIT DER SYMPATHISCHEN OLD-SCHOOL-BALLEREI.





▲ Es werde Nacht: Gab's in Level 1 von "Metal Slug 2" (oben) noch Sonnenschein, wurde es in "Metal Slug X" düster (unten).

Was macht SNKs Action-Feuerwerk so besonders? Weshalb bekommen Retro-Zocker glänzende Augen, wenn sie den Namen "Metal Slug" hören? Warum findet sich auch heute noch in beinahe jedem Zockertempel ein Vertreter von SNKs Pixelknallerei? Kurz, was hat "Metal Slug", was andere Ballerspiele nicht haben?

Vom Grundprinzip her unterscheidet sich "Metal Slug" nicht großartig von anderen zweidimensionalen Schießereien im "Contra"-Stil. Will heißen: Ihr lauft von links nach rechts, eliminiert jegliches Feindvolk und meuchelt am Levelende einen furchteinflößenden Obermotz. Die Art und Weise, in der "Metal Slug" seit nunmehr zehn Jahren dieses banale Spielprinzip Zockern weltweit nahebringt, ist jedoch einzigartig. Worte, die im Zusammenhang mit einem knallharten Shooter eher selten fallen, drängen sich auf: liebevoll, witzig, malerisch, köstlich, detailverliebt.

Liebevoll, wenn Ihr im Hintergrund sanft im Wind wogende Gräser oder eine sich in der Sonne räkelnde Katze entdeckt. Witzig, wenn ein flüchtender Hausbewohner über seine Hose stolpert und seine gepunkteten Boxershorts unfreiwillig zur Schau stellt. Malerisch, wenn die sinkende Sonne eine Bucht in einen Ozean aus Feuer verwandelt. Köstlich, wenn sich Euer Alter Ego nach dem Verzehr von etlichen Brathähnchen in einen schwabbeligen Dickwanst verwandelt, der sich in einem ruhigen Moment einen Donut in die Futteröffnung stopft. Detailverliebt, wenn Ihr erkennt, dass eine Explosion aus zig Einzelbildern besteht oder dass der ballernde Kampfroboter einen Regen von Patronenhülsen auf dem Boden hinterlässt. Darüber hinaus glänzt jeder Serienteil mit hervorragender Spielbarkeit, vorbildlichem Lerneffekt, einzigartigen Arealen und pfiffigen Slug-Vehikeln – aber lest selbst... *ms*

Fulminanter Fuhrpark

Sie stellen das Salz in der "Metal Slug"-Suppe dar: Kampf-Vehikel, die Euch in zahlreichen Situationen treu zur Seite stehen, gegnerische Treffer abfangen und mit Feuerpower protzen. Panzer, Roboter, ja sogar einige tierische Slugs hatten in den letzten zehn Jahren ihren Auftritt.

Kampfjet (taucht auf in Metal Slug 2, X, 3, 5)

Kampfmaschine (taucht auf in Metal Slug 2, X, 3, 4)

Kettenpanzer (taucht auf in Metal Slug 1-5)

U-Boot (taucht auf in Metal Slug 3, 5)

Kampfkamel (taucht auf in Metal Slug 2, X, 3)



Metal Slug – Super Vehicle 001

Entwickler: Nazca
Hersteller: SNK
Release: 1996
erschienen auf: Automat, Neo Geo, Neo Geo CD, Saturn, PSone

Setting:

Der Erstling orientiert sich hauptsächlich an echten Kriegsschauplätzen: Ihr stapft durch zerbombte Städte, liefert Euch in verschneiten Bergregionen Scharmützel und ballert über dem Ozean feindliche Flieger vom Himmel. Das Feindvolk rekrutiert sich ausschließlich aus menschlichen Gegnern. Hunderte Pixelsoldaten meuchelt Ihr auf Eurem digitalen Feldzug nieder, dicke Panzer und Bomber stellen die Endbosse dar.

Kaufargument:

Die Entwickler von Nazca veredelten die superb gezeichneten Hintergründe mit derart vielen Details, dass Ihr aus dem Staunen nicht heraus kommt. Zig Gags und Gimmicks erspäht Ihr erst beim x-ten Durchspielen, fast komplett zerstörbare Gebäude entfachen ein wahres Sprite-Feuerwerk auf dem Schirm. Besitzer der PSone-Version freuen sich nach dem Durchspielen über die 'Another Story'-Minispiele, Saturn-Söldner müssen sich dank RAM-Erweiterung nicht über grobpixelige Sprites ärgern.





Nachdem Ihr eine Kleinstadt in Schutt und Asche gelegt habt, jagt Euch General Morden (von unten).

Metal Slug 2 – Super Vehicle 001

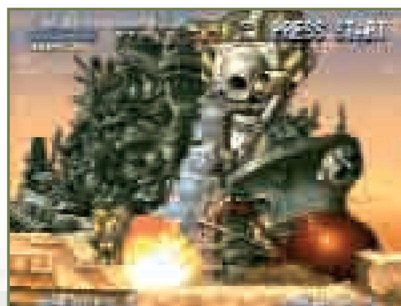
Entwickler: Nazca
Hersteller: SNK
Release: 1998
erschienen auf: Automat, Neo Geo, Neo Geo CD

Setting:

Marco und Tarma betreten Neuland: In der arabischen Wüste legt Ihr Euch mit Beduinen an, in den Grabkammern Ägyptens jagen Euch Mumien – wer nicht aufpasst, wird selbst zum mumifizierten Pixelsoldaten! Im finalen Level schließlich gerät die 2D-Welt aus den Fugen: Um die außerirdischen Besatzer zu vertreiben, vereint Ihr Euch mit Mordens Armeen zum finalen Kampf Mensch gegen Alien.

Kaufargument:

Neben superben Endgegnern und abwechslungsreicheren Levels strapaziert "Metal Slug 2" vor allem Eure Lachmuskeln weitaus mehr als der Erstling. In der Wüste rennen Händler schreiend vor Euch davon, in den Katakomben machen sogar Mumienhunde Jagd auf Euch. Wer zu viele Punkte spendende Leckereien futtert, wird im 'BIG'-Modus zum Fettwanst – Ihr verfügt dann über höhere Feuerpower, köstliche Animationen gibt's gratis obendrauf.



Dicke Wumme: Weicht den Schüssen des Endgegners aus und rettet obendrein hilflose Gefangene.

Helikopter (taucht auf in Metal Slug 3)

Vogel Strauß (taucht auf in Metal Slug 3)

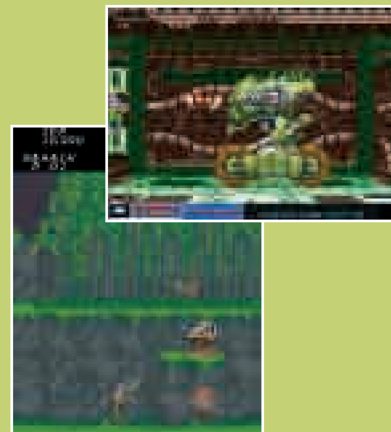
Kampfelefant (taucht auf in Metal Slug 3)

Bohrpanzer (taucht auf in Metal Slug 3)

Alles nur geklaut?



Kaum zu glauben: Bereits vor dem Jahr 1996 wurde horizontal geballert, vor allem Irems "Gunforce"-Serie sieht "Metal Slug" verdächtig ähnlich. Spielhallen- und Heimcomputer-Fans machten bereits Ende der Achtziger Jagd auf zweidimensionale Schurken. "Rush'n Attack" (1986, auch bekannt als "Green Beret"), Konamis "Contra" (1987) oder auch "Midnight Resistance" (1989) von Data East machten es vor, SNK selbst veröffentlichte 1990 "Cyber-Lip". Dem beliebten Spielprinzip von "Metal Slug" am nächsten kommt das bereits 1991 erschienene "Gunforce"(oben links) – auch hier klemmt Ihr Euch hinters Steuer schussgewaltiger Vehikel. Drei Jahre später erschien der zweite Teil (rechts oben, auch bekannt als "Geostorm") – blieb spielerisch aber weit von unserem Geburtstagskind entfernt. Das klassische Run'n'Gun-Spielprinzip findet auch im dritten Jahrtausend noch Nachahmer, z.B. die "CT Special Forces"-Serie auf PSone und GBA oder "Alien Hominid" für Playstation 2 und Xbox.



Dicke Knarren und fiese Roboter: "Contra" machte es vor, "Cyber-Lip" (oben) schlägt in dieselbe Kerbe.

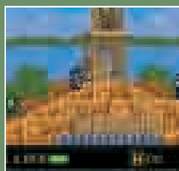


Spielhallenknüller: SNKs 2D-Schlacht breitete sich in den Arcades wie ein Lauffeuer aus. Profis zocken das hier abgebildete Original mit nur einem Credit durch.



Pixelschlacht unterwegs

Den Anfang der mobilen "Metal Slug"-Ableger machten "Metal Slug First Mission" und "Metal Slug Second Mission" auf dem Neo Geo Pocket Color. Anstatt liebevoll gezeichneter Sprites gab's jedoch karge Optiken zu 'bestaunen'. Wer den Original-Look auch unterwegs genießen will, greift zur GBA-Neuentwicklung "Metal Slug Advance". Die eingeführte Lebensleiste und dämliche Rücksetzpunkte verwehrten dem Mobil-Shooter jedoch den Sprung in die Wertungsregionen der Heimkonsolen-Vorbilder. Auf den Namen "Metal Slug" wurden jüngst auch die Macher von Handyspielen aufmerksam. Während auch hier zu Lande "Metal Slug Mobile" und "Metal Slug Mobile Impact" gezockt werden können, blieben die Episoden "Metal Slug: Allen's Battle Chronicles Part 1" und "Part 2" Japanern vorbehalten. Die Zukunft sieht rosig aus: Für den GBA ist bereits eine Umsetzung des Arcade-Originals angekündigt, PSP-Krieger (und Wii-Soldaten) freuen sich auf die "Metal Slug Anthology", die die Episoden 1 bis 5 beinhalten wird.



◀ Auch auf dem Neo Geo Pocket Color verfügt Euer Soldat über eine Lebensleiste.

Metal Slug X

Entwickler: SNK
Hersteller: SNK/Agetec
Release: 1999
erschienen auf: Automat, Neo Geo, PSone

Setting:

Da "Metal Slug X" 'nur' eine Überarbeitung des zweiten Serienablegers darstellt, kämpft Ihr wie schon in "Metal Slug 2" vor und in Pyramiden und legt Euch sogar mit einer außerirdischen Macht an. SNK drehte lediglich an der Uhr und so geht Ihr in der ersten Mission nun bei Nacht auf die Pirsch. Konträr dazu findet der Anfangspart des zweiten Abschnitts am hellichten Tag statt.

Kaufargument:

Brachte der zweite Teil das Neo Geo noch gehörig ins Schnaufen, beschränken sich die Slowdowns in der "X"-Überarbeitung auf ein Minimum. Zudem feilte SNK durch die Neuplatzierung von Gegnern und Slug-Vehikeln an der Spielbalance. In der PSone-Fassung schaltet Ihr nach einmaligem Durchzocken die 'Combat School' frei – Profis kämpfen hier um Bestzeiten oder versuchen, das komplette Spiel mit nur einem Leben zu meistern.







▲ Ein gieriger Turmfresser und schier unaufhaltsame U-Bahn-Züge bringen Euch ins Schwitzen (von oben).

Metal Slug 3

Entwickler: SNK Playmore
Hersteller: SNK Playmore
Release: 2000
erschienen auf: Automat, Neo Geo, PS2, Xbox

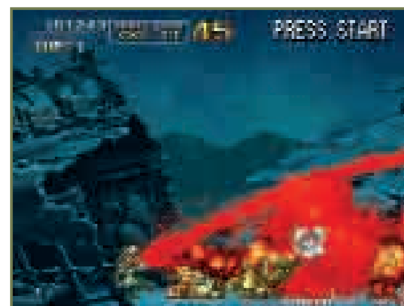
Setting:

Noch umfangreicher, noch vielfältiger, noch abgedrehter: Erstmals stellt Ihr Euren Feinden auch unter Wasser nach, kriecht durchs Insektenreich, pflügt im Helikopter durch die Lüfte oder entert – nach einem minutenlangen Vertikal-Ballerabschnitt – ein Alienmutterschiff. Etliche neue Gegner aus dem Tier- und Planzenreich stellen sich Marco & Co. entgegen, dank zahlreichen Levelverzweigungen entdeckt Ihr auch beim zehnten Durchlauf noch neue Levelabschnitte, deren Zugang geschickt im zweidimensionalen Dschungel verborgen liegt.

Kaufargument:

Eine Rekordzahl brandneuer Slugs (darunter skurrile 'Gefährte' wie Vogel Strauß oder Bohrpanzer), der mit Abstand größte Umfang aller Episoden und nicht zuletzt die schräge 'Blutkotz'-Attacke machen "Metal Slug 3" zum besten Serienvertreter und nahezu perfekten Run'n'Gun-Erlebnis. Dass Ihr erstmals unterschiedliche Pfade wählen dürft, erhöht den Wiederspielwert enorm. Profis schließlich bewältigen das gesamte Abenteuer ohne Lebensverlust. Was anfangs unmöglich scheint, ist dank vorbildlicher Lernkurve und ausgefeiltem Leveldesign doch machbar. PS2- und Xbox-Zocker toben sich zudem in zwei exklusiven Minispielen aus.







◀ Sammler aufgepasst: Zu jeder Episode veröffentlichte SNK Postkarten im exklusiven "Metal Slug"-Design.

Raumschiff
(taucht auf in Metal Slug 3)

Gabelstapler
(taucht auf in Metal Slug 4)

Roboter
(taucht auf in Metal Slug 3)

Metallkrabbler
(taucht auf in Metal Slug 4)

Raketenpanzer
(taucht auf in Metal Slug 4)

Robopanzer
(taucht auf in Metal Slug 5)





▲ Geldanlage in Modulform: Das hier abgebildete original AES-Modul von "Metal Slug" (US) fürs Neo-Geo-Heimsystem sollte besser im Safe aufbewahrt werden. In gut erhaltener Form bringt das gute Stück bis zu 2.000 Euro. Das Bildmaterial dieses Sammlerkleinods wurde uns freundlicherweise von 'neo-geo.com' zur Verfügung gestellt. Noch verrücktere Neo-Geo-Anhänger sparen auf die europäische "Kizuna Encounter"-Fassung – bis zu 10.000 Euro müsst Ihr für eines der vier bekannten Exemplare löhnen.

Metal Slug 4

Entwickler: MEGA Enterprise
Hersteller: SNK Playmore
Release: 2002
erschienen auf: Automat, Neo Geo, PS2, Xbox

Setting:

Während Kritiker dem vierten Teil zu Recht die einfallslose Wiederverwendung bekannter Settings, Hintergründe und Gegnertypen vorwerfen, stellen weniger kleinliche Naturen "Metal Slug 4" unter das Motto 'Back to the roots'. Statt Fleisch fressenden Pflanzen und wild gewordenen Außerirdischen rücken Euch wieder vermehrt normale Gegner und Bossbuben auf den Pelz. Grillt mit Flammenwerfer & Co. Soldaten im grünen Tarnkleid und freut Euch auf riesige Kampfroboter am Levelende.

Kaufargument:

Weniger Abzweigungen als im Vorgänger, kaum eigene Ideen, dreist geklaute Animationen und Sprites – warum "Metal Slug 4" dennoch in eine gut sortierte Shoot'em-Up-Sammlung gehört, liegt nicht sofort auf der Hand. Bevor Ihr Euch aber groß über die genannten Missstände aufregen könnt, zieht Euch auch dieser Serienteil in seinen Bann – einigen wenigen neuen Vehikeln und dem gnadenlosen Action-Feuerwerk sei Dank. Wer mit der genialen Doppeluzi einen Helikopter vom Himmel putzt oder in der Zombie-Westernstadt ein Massaker anrichtet, weiß, wovon wir sprechen. Besser gut geklaut, als schlecht selbst gemacht.







▲ Auch "Metal Slug 4" fetzt – Doppel-Uzi, coolen Bossen und neuen Vehikeln (von oben) sei Dank.

Metal Slug 5

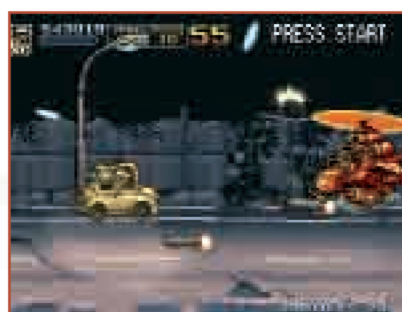
Entwickler: SNK Playmore
Hersteller: SNK Playmore
Release: 2003
erschienen auf: Automat, Neo Geo, PS2, Xbox

Setting:

Skandal! Anstatt Euch wiederholt mit General Morden zu konfrontieren, spendierte SNK Playmore dem verdienten Oberschurken eine Auszeit. Eine mysteriöse Organisation voll maskierter Mützenmänner, schlurfender Klone und debil grinsender Uniformierter tritt an dessen Stelle. Gekämpft wird erstmals im Amazonasgebiet und in einer Forschungsstation unter dem Ozean – dank neu hinzugekommenem 'Slide'-Manöver weicht Ihr feindlichen Geschossen im "Matrix"-Stil aus.

Kaufargument:

Habt Ihr bereits alle "Metal Slug"-Teile im Schrank stehen und müsst Euer letztes Geld für diese Episode zusammenkratzen, ist guter Rat teuer: Spielerisch stellt "Metal Slug 5" das schwächste Serienglied dar, vor allem der Anreiz zum erneuten Durchzocken will auch bei echten Fans nicht recht aufkommen. Warum also nicht die Kohle besser in die letzte "Contra"-Episode investieren? Wegen der Metallspinne im letzen Level! Hinterm Steuer des alles zermalmenden Ungetüms ist alles Wehklagen vergessen, Pixelleichen und zerberstende Panzerplatten fliegen Euch um die Ohren – leider währt der destruktive Spaß viel zu kurz.





▲ Springt im Miniflitzer elegant über feindliche Raketen und zahlt in der Metallspinne alles doppelt zurück.

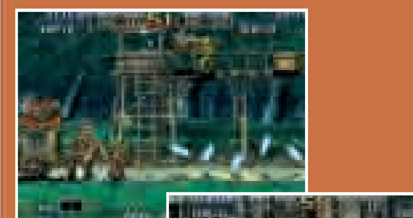
Miniflitzer
(taucht auf in Metal Slug 5)

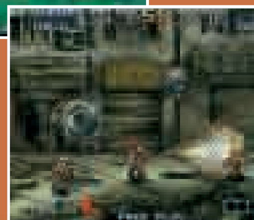
Panzerfahrzeug
(taucht auf in Metal Slug 4)

Neue Helden braucht das Land!



SNK Playmore hat für den neuesten Einsatz alle Kräfte mobilisiert: Ralf Jones und Clark Steel aus der höllisch schweren "Ikari Warriors"-Serie flankieren Marco, Tarma, Eri und Fio in "Metal Slug 6". Die beiden Haudegen, die auch schon in der "King of Fighters"-Serie Auftritte hatten, verblüffen mit neuen Nahkampfmanövern – platzende Alienschädel im Sekundentakt sind die Folge. Freut Euch zudem auf einen horizontalen Jetpack-Ballerabschnitt, frische Feinde und abgedrehte Slugs wie den Eselskarren. Ebenfalls neu: Via Knopfdruck packt Ihr die aktuelle Waffe in den Pixelrucksack und spart wertvolle Munition für die knackigen Bossfights auf. Während Neo-Geo-Besitzer erstmals außen vor bleiben, dürfen sich Spielhallenzocker bereits seit geraumer Zeit in "Metal Slug 6" austoben. Die PS2-Portierung soll Anfang September in den japanischen Regalen stehen – natürlich erfahrt Ihr dann im ausführlichen Importtest alles Wissenswerte.





▶ Frischzellenkur: Im pfiffigen Esel-Slug hebt Ihr feindliche Stellungen aus. Ralf Jones setzt auf die Shotgun (rechts).



Metallspinne
(taucht auf in Metal Slug 5)











Titel: Miner 2049er: Volume 2 – **Hersteller:** Tigervision – **Jahr:** 1984 – **System:** Atari VCS 2600

Die launige Bergwerkshüpferei von Bill Hogue kam auf der Atari-Konsole zu doppelten Ehren: Während die Heimcomputer-Fassungen alle zehn Abschnitte enthielten, passten auf die VCS-Module nur magere drei Areale. Weil die aber so gut ankamen, wurde kurzerhand eine 'Halb-Fortsetzung' mit einem weiteren Level-Trio produziert.

The King of Fighters 11



PS2 Die Entwickler verpassten den Rowdys zahlreiche neue Animationsphasen. Viele liebevolle Details erkennt Ihr erst nach mehrfachem Spielen.



PS2 Nur wer fleißig trainiert, kann das vielseitige Schlagrepertoire ausnutzen: Besonders die Superschläge und Tag-Team-Attacken trennen Einsteiger von Profis.

Die "King of Fighters"-Prügelknaben haben nicht genug und messen sich im offiziell elften Turnier (Spiele ohne Turnier-Story oder Ableger wie "Neo Wave" und "Maximum Impact" zählen nicht dazu). Das Kämpferfeld überrascht mit etlichen Rückkehrern und drei coolen Newcomern: Freut Euch auf den "Art of Fighting"-Veteran Eiji Kisaraagi oder den abgedrehten Vogelliebhaber Duck King. Folgende Neulinge seht Ihr zum ersten Mal: Pokerface Oswald beharkt Euch mit messerscharfen Spielkarten, die zuckersüße Momoko beherrscht eine durchgeknallte Capoeira-Variante und die französische Edeldame Elisabeth betört Euch mit weiblichen Reizen. Außerdem bewerben sich noch etliche Hau-Draufs von bekannten SNK-Serien wie "Ikari Warriors", "Fatal Fury" und "Garou" für die Prügelkrone.

Hohe 2D-Prügelkunst

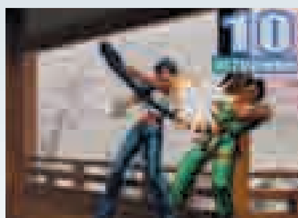
Serienkenner schnalzen mit der Zunge und freuen sich über unzählige Neuerungen: Besonders die frisch gezeichneten Highres-Charaktere und die hübschen, hochauflösenden Hintergründe sorgen für Kampflaune. Die liebevollen Animationen begeistern 2D-Fans: Kims faltiger Kampfanzug flattert bei jeder Bewegung, Ks Uppercut kommt dynamischer denn je und die Superschläge sehen bombastisch aus. Doch nicht nur 2D-Grafikfetischisten kommen auf ihre Kosten, sondern auch Combo- und Tag-Team-Liebhaber: Denn die hochgradig ausbalancierte Kämpferschar übertrifft sich mit schier endlosen Schlagkombinationen. Zuerst wählt Ihr in Eurem Dreierteam einen Teamkapitän. Dieser kann als einziger den ultimativen 'Desperation Move' ausführen. Mit simplen Tastenkommandos wechselt Ihr zwischen den drei Schlägern durch. Geschicktes Timing vorausgesetzt, vollführt Ihr zerstörerische 'Quick Shift'-Combo-Angriffe. Ebenfalls lobenswert: Wenn ein Duell nicht mit einem K.o.-Niederschlag beendet wird, gewinnt nicht der Kämpfer mit der dickeren Energieleiste, sondern derjenige, der sich mehr um offensive Attacken und Combo-Angriffe bemüht hat. Abseits vom Arcade-Modus verhaut Ihr Euch auch in Mehrspieler-Modi oder spielt Euch Charaktere und andere Goodies in den herausfordernden 'Challenges' frei (ohne Japanisch-Kenntnisse wisst Ihr aber oft nicht, was Ihr eigentlich machen sollt). Schließlich messt Ihr Euch mit sieben Bossen: Diese sind jedoch sehr schwer zu besiegen – den Unfairness-Vogel schießt der finale Obermotz Magaki ab, der Euch zur Weißglut treibt. *rf*



PS2 Knie nieder vor mir, Elender: Noch nie waren die Bossscharmützel dermaßen unfair und schwer zu meistern wie im elften "King of Fighters"-Turnier.

PS2 versus Arcade
Zu Hause ist alles besser

Brustwunder Mai fehlte in der Arcade-Fassung. Offizieller Hintergrund: Die hübsche Asiatin verkrachte sich mit Terry Bogard. Daraufhin schloss sich 'Duck King' dem "Fatal Fury"-Team an. In der Heimversion spielt Ihr Euch die kecke Dame und acht weitere Charaktere wie Robert Garcia oder Hotaru Futaba frei. Auch Soft-Filter und Editor gibt's nur in der Heimvariante.



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: SNK Playmore, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

The King of Fighters 11
Playstation 2
85% Spielspaß

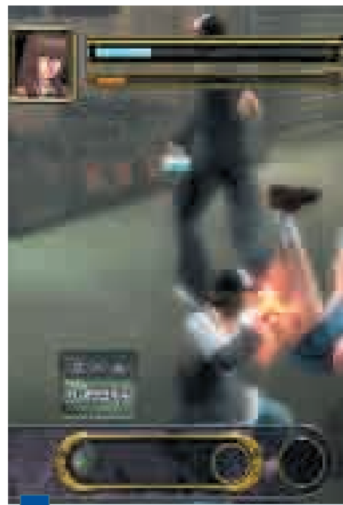
Spielerisch traumhafter 2D-Prügler mit wunderschönen Animationen, aber unfairen Bossen.

VIDEO AUF DVD!

Fighting Beauty Wulong

Vorsicht, dieser Titel trügt! Verwaschene Texturen, Clippingfehler, hässliches Kantenflimmern und die lachhafte Sichtweite lassen die toughe Ran – so der Name der Heldin – eher zur 'Fighting Ugly' werden. Blickt man jedoch hinter die hässliche Fassade... wird's auch nicht viel besser. Ihr spurtet und hüpft mit der leicht bekleideten Protagonistin durch räumlich stark eingeschränkte Dojos, Hinterhöfe oder Wälder und begegnet alle naselang einem Haufen Halunken, die nichts Gutes im Sinn haben. Also flugs einige Schläge, Highkicks und Fußfeger ausgeteilt oder von bläulich schimmernden Special Moves Gebrauch gemacht – solange Eure Spezialenergieleiste dies zulässt. Um Euch aber der Übermacht des strohdummen Feindvolks zu erwehren, das unfair von allen Seiten auf die zarte Ran einschlägt, bedarf es zusätzlicher Superattacken: In jedem Raum füllen sich fünf Slots am unteren Bildrand mit zufälligen Items – wählt diese via Digikreuz aus und Wirbelwind-Kick oder Superpunch helfen Euch aus der Patsche; Leckereien, die Ihr dort ebenfalls findet, füllen die knappe Lebensleiste auf. Dass Ihr im Laufe des Abenteuers neue Kampfstile adaptiert, eine Wrestlingkarriere startet oder Euch an drolligen Zwischensequenzen erfreut, täuscht nicht über das stupide Spielprinzip hinweg – eine verwirrende Kamera, grausig animierte Gegner, dröge Bossfights und das dümmliche Speichersystem treiben den Spielspaß konsequent nach unten. Immerhin hat Entwickler Dream Factory auch an einen Zweispieler-Modus gedacht: Schnell habt Ihr alle Charaktere und Outfits erspielt und prügelt Euch zu zweit durch den Ring. Voyeure unter den Zockern widmen sich stattdessen dem Vorführ-Modus. Hier turnen die Heldinnen in einem Hauch von polygonalen Nichts vor der Kamera herum – freut Euch auf eine urkomische Brustphysik... oder schaut Euch lieber das qualitativ weit bessere Animevorbild an. *ms*

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com



PS2 Die klobigen Darsteller passen perfekt in die tristen Szenarien – immerhin zeigt sich Heldin Ran akrobatisch. Im Spanner-Modus lässt sich sogar tief blicken (oben).

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Bandai Namco, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr.Scan, DTS

Fighting Beauty Wulong
Playstation 2 – 36 % Spielspaß

Animeversoftung mit Trash-Garantie: dümmliches Dauergekloppe mit altbackener Technik.

COMING NOW...

in USA – AUGUST

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Backyard Baseball 2007	Atari	Sportspiel	unwahrscheinlich
Disgaea 2	Atlus	Strategie	realistisch
Dirge of Cerberus: Final Fant. 7	Square-Enix	Action	sicher
The Fast & the Furious	Bandai-Namco	Rennspiel	sicher
Xenosaga Episode 3	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
World Tour Golf	South Peak	Sportspiel	unwahrscheinlich
Dead Rising	Capcom	Action-Adventure	sicher
Ninety-Nine Nights	Microsoft	Action	sicher
Barnyard	THQ	Jump'n'Run	sicher
Pac-Man World Rally	Bandai-Namco	Rennspiel	realistisch

in USA – SEPTEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Okami	Capcom	Action-Adventure	sicher
Reservoir Dogs	Eidos	Action	realistisch
Valkyrie Profile 2: Silmeria	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Yakuza	Sega	Action-Adventure	sicher
NASCAR 07	Electronic Arts	Rennspiel	unwahrscheinlich
NHL 07	Electronic Arts	Sportspiel	unwahrscheinlich
Der Pate	Electronic Arts	Action	sicher
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	sicher
Baten Kaitos Origins	Nintendo	Rollenspiel	sicher
One Piece: Pirates Carnival	Bandai-Namco	Geschicklichkeit	realistisch

in JAPAN – AUGUST

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Growlanser 5: Generations	Atlus	Strategie	unwahrscheinlich
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	sicher
Wizardry Gaiden: Prisoners of...	Taito	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Wrestle Angel: Survivor	Success	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Bomberman: Act Zero	Hudson	Action	realistisch
Samurai Warriors 2	Koei	Action	realistisch

in JAPAN – SEPTEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Chaos Wars	Idea Factory	Simulation	unwahrscheinlich
GI Jockey 4 2006	Koei	Simulation	unwahrscheinlich
God Hand	Capcom	Action	sicher
Metal Slug 6	SNK Playmore	Action	realistisch
Aquazone	Frontier Works	Simulation	unwahrscheinlich
Kengo Zero	Genki	Beat'em-Up	unwahrscheinlich

PAL-Veröffentlichung: sicher, realistisch, unwahrscheinlich

Es gibt viel zu tun – aus diesem Grund suchen wir sachkundige Verstärkung. Wir bieten ein angenehmes Arbeitsklima in einem jungen, unkonventionellen Team, eine leistungsorientierte Bezahlung bei guten Aufstiegschancen und die Nähe zur bayerischen Metropole München.

MAN!AC sucht 'nen Redakteur



Volontär(in) und/oder Redakteur(in)

...zur Festanstellung: Dank jahrelanger Spieleleidenschaft kennen Sie sich mit den aktuellen Konsolen aus und interessieren sich auch für Sony PSP und Nintendo DS. Sie können sich gut ausdrücken, haben ein sicheres Auftreten, sind dynamisch, verantwortungsbewusst und kommunikationsfreudig. Sie beherrschen die englische Sprache, sind technisch versiert und haben im besten Fall ein Faible für multimediale Handys und andere tragbare Elektronik-Gimmicks.

Als Mitarbeiter der Cybermedia GmbH besuchen Sie wichtige Spielemessen im In- und Ausland, blicken bei Entwicklern hinter die Kulissen und arbeiten weitgehend selbstständig. Hundertprozentige Zuverlässigkeit und Belastbarkeit setzen wir voraus. Nach erfolgreichem Absolvieren des Volontariats besteht die Möglichkeit, in eine Redakteursposition aufzusteigen. Alle Bewerbungen werden vertraulich behandelt.

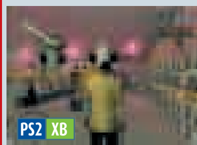
Ihre Bewerbung mit Lebenslauf, Zeugnissen, Lichtbild und aussagefähigem Probeartikel senden Sie bitte an:
Cybermedia GmbH · Personalabteilung · Wallbergstr. 10 · 86415 Mering

DIE H!GHLIGHTS

Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: San Andreas
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

Action

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	01/05
2	Resident Evil 4 (dt.)	93%	12/05
3	God of War	91%	08/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	08/05
2	Oddworld Strangers Vergeltung	90%	04/05
3	Jet Set Radio Future	90%	04/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Resident Evil 4 (dt.)	92%	04/05
2	Ikaruga	87%	06/03
3	Killer 7	85%	08/05

Das Top-Spiel



Metroid Prime 2
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	91%	05/05
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	01/06

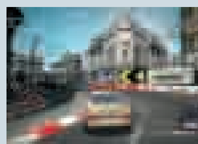
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	93%	05/05
2	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	01/06
3	Beyond Good & Evil	90%	04/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime 2: Echoes	94%	01/05
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Splinter Cell Chaos Theory	90%	06/05

Das Top-Spiel



Project Gotham Racing 3
Schicke Optik, feine Spielmodi und Online – Rennspielspaß pur.

Xbox 360

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 3	92%	01/06
2	The Elder Scrolls 4: Oblivion	92%	05/06
3	Top Spin 2	91%	05/06
4	Kameo: Elements of Power	91%	01/06
5	NHL 2K6	91%	03/06
6	Tony Hawk's American Wasteland	91%	01/06
7	Ghost Recon Advanced Warfighter	90%	04/06
8	Far Cry Instincts Predator	90%	05/06
9	Amped 3	89%	01/06
10	Prey	88%	neu

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Soul Calibur 3	92%	01/06
3	Tekken 5	92%	07/05

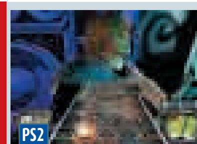
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dead or Alive Ultimate	90%	04/05
2	Soul Calibur 2	89%	10/03
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel



Guitar Hero
Haut in die Saiten wie ein Profi: Der Musikspiel-Knüller brilliert mit Gitarrencontroller.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Guitar Hero	90%	06/06
2	We Love Katamari	87%	03/06
3	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05

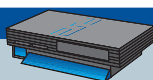
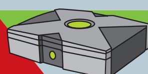
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05
2	Dancing Stage Unleashed 3	82%	04/06
3	Puyo Pop Fever	75%	03/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Donkey Kong Jungle Beat	86%	03/05
2	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
3	Donkey Konga 2	83%	07/05

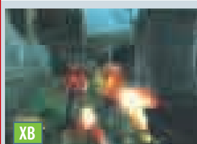
Technik-Referenzen


	Grafik-Highlight	Surround-Highlight
Playstation 2	**Burnout Revenge** **Hersteller:** Electronic Arts Die vierte Rennspiel-Granate von Criterion schafft es entgegen aller Erwartungen, noch mehr aus der Konsole heraus zu kitzeln.	**Medal of Honor: Frontline** **Hersteller:** Electronic Arts Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.
Xbox	**Splinter Cell Chaos Theory** **Hersteller:** Ubisoft Sam Fisher legt noch eins drauf: Exzellente Licht-und-Schatten-Spiele und feine Texturen setzen dem Schleicher die Krone auf.	**Half-Life 2** **Hersteller:** Valve/Electronic Arts Wuchtige Waffensounds, direktionale Effekte en masse und ein weites Klangfeld sorgen für akustischen Hochgenuss.
Gamecube	**Resident Evil 4 (dt.)** **Hersteller:** Capcom So echt kann Grusel sein: Fantastisch detaillierte Szenarien und toll animierte Charaktere faszinieren.	**Medal of Honor: Frontline** **Hersteller:** Electronic Arts Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Ego-Shooter

Das Top-Spiel



Half-Life 2
Was lange dauert, wird richtig gut: Der Valve-Megahit überzeugt auch auf Xbox.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
2	Battlefield 2: Modern Combat	88%	12/05
3	Black	88%	03/06

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Half-Life 2	91%	01/06
2	Halo 2	91%	01/05
3	Far Cry Instincts	90%	11/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
2	XIII	85%	01/04
3	Timesplitters Future Perfect	83%	04/05

Jump'n'Run

Das Top-Spiel



Super Mario Sunshine
Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 3	90%	12/04
2	Sly 2: Band of Thieves	89%	12/04
3	Jak 3	89%	01/05

Xbox

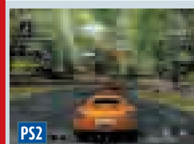
	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Conker: Live & Reloaded	86%	08/05
3	Psychonauts	83%	01/06

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03

Rennspiel

Das Top-Spiel



Gran Turismo 4
Spät, aber gewaltig geht Polyphonys neues Meisterwerk in Führung.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 4	94%	04/05
2	Burnout Revenge	90%	12/05
3	DTM Race Driver 3	90%	03/06

Xbox

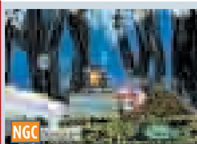
	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout Revenge	90%	10/05
3	DTM Race Driver 3	90%	03/06

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Rollenspiel & Adventure

Das Top-Spiel



Paper Mario 2
Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Mario zeigt, wie sowas klappen kann.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Dragon Quest: Die Reise des verw. K.	93%	05/06
2	Final Fantasy 10	88%	06/02
3	Flucht von Monkey Island	86%	08/01

Xbox

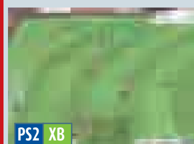
	Spielename	Wertung	Test
1	Jade Empire	92%	06/05
2	Fable: The Lost Chapters	90%	01/06
3	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	12/04
2	Tales of Symphonia	87%	12/04
3	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03

Sportspiel

Das Top-Spiel



Pro Evolution Soccer 5
Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	NHL 2K5	91%	01/06
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	NHL 2K6	91%	01/06
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05
2	NHL 06	90%	11/05
3	SSX On Tour	87%	12/05

Strategie & Simulation

Das Top-Spiel



Pikmin 2
Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	La Pucelle Tactics	86%	06/05
2	Phantom Brave	86%	03/05
3	Die Sims 2	86%	12/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	86%	04/06
2	Die Sims 2	86%	12/05
3	Fußball Manager 2005	86%	12/04

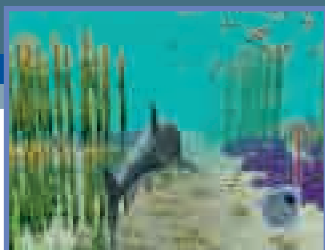
Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Sims 2	86%	12/05

TERMINE

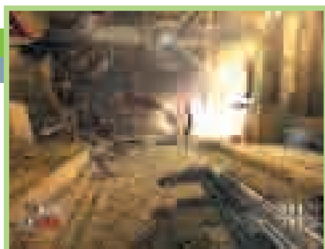
NEUERSCHEINUNGEN AUGUST

Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.



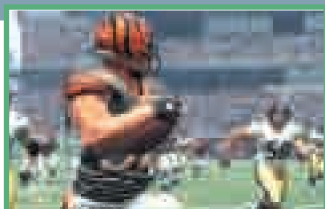
Playstation 2

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Der weiße Hai	Majesco	Action	August
Madden NFL 2007	Electronic Arts	Sportspiel	24. August
Let's Make a Soccer Team	Sega	Managersimulation	August
Monster House	THQ	Action-Adventure	August



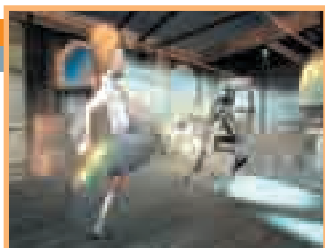
Xbox

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Der weiße Hai	Majesco	Action	August
Painkilller: Hell Wars	Dreamcatcher	Ego-Shooter	August



Xbox 360

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Madden NFL 2007	Electronic Arts	Sportspiel	24. August



Gamecube

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Monster House	THQ	Action-Adventure	August

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
Ace Combat: The Belkan War	Namco	Simulation	4. Quartal
America's Army	Ubisoft	Action	2006
B-Boy	Sony	Tanzspiel	3. Quartal
Barnyard, The	THQ	Action-Adventure	September
Battlestations Midway	SCi	Strategie	2006
BDFL Manager 2007	Codemasters	Simulation	September
Buzz! Das Sport Quiz	Sony	Denken	3. Quartal
Call of Duty 3	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal
Cars	THQ	Rennspiel	September
Dancing Stage SuperNova	Konami	Tanzspiel	Februar 2007
Dance Factory	Codemasters	Tanzspiel	3. Quartal
Dawn of Mana	Square-Enix	Rollenspiel	2007
Destroy All Humans 2	THQ	Action-Adventure	Oktober
Eragon	Vivendi	Action-Adventure	November
EyeToy: Kinetic Combat	Sony	Geschicklichkeit	3. Quartal
EyeToy: Play Sports	Sony	Geschicklichkeit	4. Quartal
FIFA 07	Electronic Arts	Sportspiel	28. September
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	1. Quartal 2007
Final Fantasy 7: Dirge of Cerberus	Square-Enix	Action	2006
God Hand	Capcom	Action	Februar 2007
God of War 2	Sony	Action	2007
Guitar Hero 2	Red Octane	Musikspiel	4. Quartal
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	2. November
Just Cause	Eidos	Action	4. Quartal
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Action-Adventure	September
Legend of Spyro: A New Beginning	Vivendi	Abenteuer	Oktober
Legend of the Dragon	Game Factory	Beat'em-Up	Oktober
Lego Star Wars 2	Activision	Action-Adventure	September
Lemmings	Sony	Geschicklichkeit	3. Quartal
Lumines Plus	Buena Vista	Denken	2006
Marvel Ultimate Alliance	Activision	Action	4. Quartal
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
Mortal Kombat Armageddon	Midway	Beat'em-Up	Oktober
NBA 2K7	Take 2	Sportspiel	2007
NBA Live 07	Electronic Arts	Sportspiel	5. Oktober
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	November
NHL 2K7	Take 2	Sportspiel	2007
NHL 07	Electronic Arts	Sportspiel	14. September
Okami	Capcom	Action-Adventure	Februar 2007
Pac-Man World Rally	Namco	Rennspiel	3. Quartal
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	4. Quartal
Pro Evolution Soc. 6	Konami	Sportspiel	4. Quartal
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Jump'n'Run	2006
Reservoir Dogs	Eidos	Action	4. Quartal
Rogue Galaxy	Sony	Rollenspiel	2007
Scarface	Vivendi	Action	4. Quartal
Shinobido: Weg des Ninja	Sony	Action	September
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
SpyHunter: Nowhere to Run	Midway	Action	September
Suikoden 5	Konami	Rollenspiel	September
Superman Returns	Electronic Arts	Action	19. Oktober
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	5. Oktober
Tiger Woods Tour 07	Electronic Arts	Sportspiel	21. September
Tony Hawk's Project 8	Activision	Sportspiel	4. Quartal
Valkyrie Profile 2:			

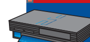
Silmeria	Square-Enix	Rollenspiel	2007
WWE SmackDown vs. RAW 2007	THQ	Beat'em-Up	November
Xiaolin Showdown	Konami	Action	November
Yakuza	Sega	Action	September

Xbox	Hersteller	Genre	Release
Battlestations Midway	SCi	Strategie	2006
Call of Duty 3	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal
Destroy All Humans 2	THQ	Action-Adventure	Oktober
Eragon	Vivendi	Action-Adventure	November
FIFA 07	Electronic Arts	Sportspiel	28. September
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	2. November
Just Cause	Eidos	Action	3. Quartal
Legend of Spyro	Vivendi	Abenteuer	Oktober
Lego Star Wars 2	Activision	Action-Adventure	September
Marvel Ultimate Alliance	Activision	Action	4. Quartal
NBA 2K7	Take 2	Sportspiel	2007
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	November
NHL 2K7	Take 2	Sportspiel	2007
Pac-Man World Rally	Namco	Rennspiel	3. Quartal
Reservoir Dogs	Eidos	Action	4. Quartal
Scarface	Vivendi	Action	4. Quartal
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
Tony Hawk's Project 8	Activision	Sportspiel	4. Quartal
Xiaolin Showdown	Konami	Action	November

Xbox 360	Hersteller	Genre	Release
Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	2007
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	2007
Army of Two	Electronic Arts	Action	2007
Assassin's Creed	Ubisoft	Action-Adventure	2007
Battlestations Midway	SCi	Strategie	2006
BDFL Manager 2007	Codemasters	Simulation	September
BioShock	Take 2	Action-Adventure	2007
Bomberman: Act Zero	Konami	Geschicklichkeit	4. Quartal
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	2006
Call of Duty 3	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal
Club, The	Sega	Action	2007
Colin McRae Rally 07	Codemasters	Rennspiel	2007
Crackdown	Microsoft	Action	4. Quartal
Dance Dance Revolution Universe	Konami	Tanzspiel	2007
Darkness, The	Take 2	Action-Adventure	2006
Dead or Alive Xtreme 2	Microsoft	Sportspiel	4. Quartal
Dead Rising	Capcom	Action	15. September
Dynasty Warriors 5	Koei	Strategie	2006
Enchanted Arms	Ubisoft	Rollenspiel	September
Eragon	Vivendi	Action-Adventure	November
F.E.A.R.	Vivendi	Ego-Shooter	4. Quartal
Football Manager 07	Sega	Managersimulation	4. Quartal
Forza Motorsport 2	Microsoft	Rennspiel	4. Quartal
Frontlines: Fuel of War	THQ	Ego-Shooter	2007
Gears of War	Microsoft	Action	2006
Golden Axe	Sega	Rollenspiel	2007
Grand Theft Auto 4	Take 2	Action	November 2007
GTR	THQ	Rennspiel	1. Quartal 2007
Halo 3	Microsoft	Ego-Shooter	2007
Haze	Ubisoft	Ego-Shooter	2007
Hellboy	Konami	Action	2007
Indiana Jones	Lucas Arts	Action-Adventure	2007
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	2. November
Just Cause	Eidos	Action	3. Quartal
Lego Star Wars 2	Activision	Action-Adventure	September
Lost Planet	Capcom	Action	4. Quartal
Marvel Ultimate Alliance	Activision	Action	4. Quartal
Mass Effect	Microsoft	Rollenspiel	4. Quartal
Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	2006
Naruto	Ubisoft	Action	2007
NBA 2K7	Take 2	Sportspiel	2007
NBA Live 07	Electronic Arts	Sportspiel	5. Oktober
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	November
NHL 2K7	Take 2	Sportspiel	2007
NHL 07	Electronic Arts	Sportspiel	14. September
Ninety-Nine Nights	Microsoft	Action	1. September
Overlord	Codemasters	Abenteuer	2007
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	7. September
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	4. Quartal
Pro Evolution Soccer 6	Konami	Sportspiel	4. Quartal
Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	4. Quartal
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Jump'n'Run	2006
Resident Evil 5	Capcom	Action	2007
Saints Row	THQ	Action	3. Quartal
Sega Rally Revo	Sega	Rennspiel	1. Quartal 2007
Shadowrun	Microsoft	Action	2007
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run	4. Quartal
Spider-Man 3	Activision	Action	2007
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
Star Trek: Legacy	Bethesda	Action	2006
Stranglehold	Midway	Action-Adventure	4. Quartal
Stuntman 2	THQ	Rennspiel	2007
Superman Returns	Electronic Arts	Action	19. Oktober
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	September
Tiger Woods Tour 07	Electronic Arts	Sportspiel	2007
Timeshift	Vivendi	Ego-Shooter	September
Tony Hawk's Project 8	Activision	Sportspiel	4. Quartal
Too Human	Microsoft	Action	2006
Turok	Buena Vista	Ego-Shooter	2007
Virtua Tennis 3	Sega	Sportspiel	1. Quartal 2007
Viva Pinata	Microsoft	Aufbausimulation	4. Quartal
WWE SmackDown vs. RAW 2007	THQ	Beat'em-Up	November

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Barnyard, The	THQ	Action-Adventure	September
Cars	THQ	Rennspiel	September
DK Bongo Blast	Nintendo	Geschicklichkeit	4. Quartal
FIFA 07	Electronic Arts	Sportspiel	28. September
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	2. November
Legend of Spyro	Vivendi	Abenteuer	Oktober
Legend of Zelda, The: Twilight Princess	Nintendo	Action-Adventure	2006
Lego Star Wars 2	Activision	Action-Adventure	September
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	November
Pac-Man World Rally	Namco	Rennspiel	3. Quartal
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
Super Paper Mario	Nintendo	Jump'n'Run	4. Quartal

VERKAUFSCHARTS TOP 5



Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	FIFA Fussball-WM 2006	Electronic Arts
2.	GTA: Liberty City Stories	Take 2
3.	SingStar Rocks	Sony
4.	Hitman: Blood Money	Eidos
5.	Dragon Quest: Die Reise des...	Square-Enix



Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	FIFA Fussball-WM 2006	Electronic Arts
2.	Hitman: Blood Money	Eidos
3.	Fable: The Lost Chapters	Microsoft
4.	FIFA Street 2	Electronic Arts
5.	Far Cry Instincts Evolution	Ubisoft



Xbox 360

	Spielename	Hersteller
1.	Rockstar Games präs. Tischtennis	Take 2
2.	Hitman: Blood Money	Eidos
3.	FIFA Fussball-WM 2006	Electronic Arts
4.	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2
5.	MotoGP '06	THQ



Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	FIFA Fussball-WM 2006	Electronic Arts
2.	FIFA Street 2	Electronic Arts
3.	Mario Smash Football	Nintendo
4.	Need for Speed: Most Wanted	Sega
5.	Ice Age 2: Jetzt taut's	Vivendi

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	New Super Mario Bros.	Nintendo	NDS
2.	Super Dragon Ball Z	Bandai-Namco	PS2
3.	Brain Training 2	Nintendo	NDS
4.	Valkyrie Profile 2: Silmeria	Square-Enix	PS2
5.	World Soccer Winning E. 10	Konami	PS2
6.	Brain Training	Nintendo	NDS
7.	Big Brain Academy	Nintendo	NDS
8.	Boku no Natsuyasumi	Sony	PSP
9.	Atelier Iris: Gran Phantasm	Gust	PS2
10.	Animal Crossing: Wild W.	Nintendo	NDS

	Spielename	Hersteller	System:
1.	New Super Mario Bros.	Nintendo	NDS
2.	Hitman: Blood Money	Eidos	360
3.	GTA: Liberty City Stories	Take 2	PS2
4.	Guitar Hero	Red Octane	PS2
5.	Cars	THQ	PS2
6.	Kingdom Hearts 2	Square-Enix	PS2
7.	Hitman: Blood Money	Eidos	PS2
8.	Cars	THQ	GBA
9.	Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	360
10.	Ghost Recon Adv. Warf.	Ubisoft	360

SO WERTEN DIE EXPERTEN



Oliver Schultes

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Daytona USA	Automat
New Super Mario Bros.	Nintendo DS
Street Fighter Alpha Anthology	Playstation 2

sieht zurzeit: Fluch der Karibik 2 (Kino)

hört zurzeit: Billy Talent, Taking Back Sunday, Shinedown

Raphael Fiore

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Daytona USA 2	Automat
Sega Rally 2	Automat
Ultimate Ghost 'n Goblins	PSP

sieht zurzeit: anyMAN!AC-Video – Drück den Button

hört zurzeit: Lil Jon, Sean Paul – diverse Songs

Ulrich Steppberger

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Elder Scrolls 4, The: Oblivion	Xbox 360
Puzzlemaniacs	Playstation 2
Test Drive Unlimited	Xbox 360

sieht zurzeit: The Fast & the Furious: Tokyo Drift (Kino)

hört zurzeit: Makke – The Noble Way (SLAY Radio)

Thomas Stuchlik

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Elder Scrolls 4, The: Oblivion	Xbox 360
Gran Turismo 4	Playstation 2
Orbiter	PC

sieht zurzeit: trauernde Fußballfans

hört zurzeit: Apokalyptica – Reflections

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow



Janina Wintermayr



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Dead Rising	Xbox 360
Hitman: Blood Money	Xbox 360
Prey	Xbox 360

sieht zurzeit: Deadwood 2. Staffel (DVD), Surface (TV)

hört zurzeit: Nelly Furtado – Maneater

Matthias Schmid



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Half-Life 2: Episode 1	PC
Metal Slug 3	Playstation 2
New Super Mario Bros.	Nintendo DS

sieht zurzeit: Fluch der Karibik 2 (Kino), Ong Bak (DVD)

hört zurzeit: As I Lay Dying, System of A Down – Hypnotize

Oliver Ehrle



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Field Commander	Sony PSP
Rebelstar Tactical Command	GBA
Syphon Filter: Dark Mirror	Sony PSP

sieht zurzeit: Hard-Boiled (DVD)

hört zurzeit: Dragon Ash – Viva la Revolution

Gastredakteur



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei USK — **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Keyboard ✓ Maus ✓ Flight-Stick
✓ Lenkrad ✓ Lightgun ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ 60Hz ✓ Dolby Surround
✓ ProLogic 2 ✓ DTS ✓ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:
PS2: **Need for Speed: Hot Pursuit 2** (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox: **Test Drive Overdrive** (82%, MAN!AC 08/02)
NGC: **Burnout** (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2 — Grafik 89 % — Sound 74 % — **87 %** Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

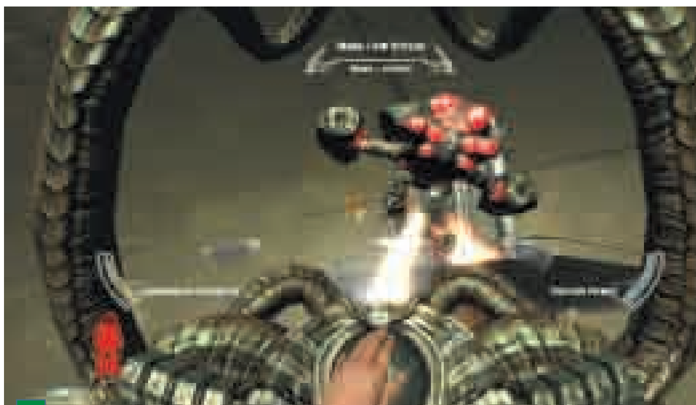
MANISCHER MOMENT!

Die Objekte der Begierde von Olli und Matthias: 'Bob der Baumeister'-Gabelspagetti und 'Bob der Baumeister'-Nudelpfanne – zum Anbeißen!

Um tagtäglich journalistische Höchstleistungen vollbringen zu können, halten sich die MAN!ACs mit allerlei (un-)gesunden Köstlichkeiten fit. Doch letzte Woche – der Schock! Die Leibspeise von Chef Olli und Redaktionsvegetarier Matthias ist nirgendwo im Lebensmittelmarkt zu finden! Wo ist Bob der Baumeister – besser gesagt, wo sind seine Nudeln hin? Verschwunden? Aus dem Sortiment genommen? Womöglich sogar entführt? Nachdem die anfängliche Panik mit Hilfe einiger Käsebrezen und Schnitzelsemmeln überwunden war, bestätigte die Nachfrage bei der Supermarkt-Belegschaft unsere schlimmsten Befürchtungen: Bob wird nicht zurückkommen, Bobs Nudeln werden nie wieder die Redakteursgaumen verwöhnen. Dabei war die gemeinsame Zeit viel zu kurz...

Prey


360 Um den Türcode zu deaktivieren, packt Tommy die Alienkralle auf den Scanner. Zur Interaktion mit Schaltern streckt er dagegen seine eigenen Finger aus.


360 Die Gleiter steuern sich für den Luftkampf eigentlich zu schwammig. Via Traktorstrahl könnt Ihr die Gegner jedoch festhalten und mit Blei vollpumpen.

Die gute Nachricht: Fox Mulder aus "Akte X" hatte recht, als er behauptete, die Anasazi-Indianer wären durch die Mithilfe von Aliens verschwunden. Die schlechte Nachricht: Die kleinen Grauen sind zurück und holen sich mit Cherokee-Indianer Tommy und dessen Verwandtschaft Nachschub. Nur, dass klein und grau die Beschreibung in diesem Fall nicht ganz trifft. Groß, schleimig und hässlich stimmt schon eher. Die Ästhetik ist jedoch Tommys geringstes Problem, denn die Aliens wollen ihm und den anderen Entführten keine Sonden in die Körperöffnungen stecken, sondern das menschliche Frachtgut zu Futter verarbeiten. Seinen Großvater kann Tommy vor dem Ableben nicht retten, bleibt noch Freundin Jenny aus den Klauen der Außerirdischen zu befreien.

Die Jagd kann beginnen

Tommys Odyssee begann bereits vor neun Jahren: Damals befand sich "Prey" noch in den Händen von 3D-Realms. Technisch unüberwindbare Probleme ließen den Entwickler das Projekt jedoch auf Eis legen. Zwischendurch schien es gar, als ob "Prey" ins Spielenirwana eingegangen wäre. Im Stillen arbeitete mit Human Head aber bereits ein neuer Entwickler daran, dem First-Person-Shooter ein frisches Gesicht zu verpassen. Dank modifizierter "Doom 3"-Engine braucht der SciFi-Shooter die Konkurrenz nun nicht zu fürchten. Wenn Ihr durch klaustrophobisch enge und schummrig ausgeleuchtete Gänge kriecht, schleimiges Gewebe glitzernd die Wände durchzieht und Ihr vorbei an gigantischen Maschinen durch riesige Außenareale gleitet, dann werden Erinnerungen an "Quake 4 (dt.)" und "Doom 3 (dt.)" wach. "Prey" setzt jedoch weniger auf die dauer-dunkle Gruselatmosphäre von Letzterem und mehr auf spielerische Finesse als Ersterer. Und deshalb wird das Leveldesign zu jeder passenden und unpassenden Gelegenheit auf den Kopf gestellt: Elektrisierte Leuchttapeten, schlicht Wandgang genannt, machen Euch zum Herrn über die Schwerkraft und lassen Euch kopfüber an der Decke spazieren. Die Wege winden sich über mehrere Meter an Wänden und Decken, befinden sich an beweglichen Plattformen oder hängen über gähnenden Abgründen. Sprünge solltet Ihr beim Kopfüber-Spaziergang allerdings vermeiden: Verliert Ihr den Kontakt zum Wandgang, holt Euch die Schwerkraft schmerzhaft auf den Boden der Tatsachen zurück. Weil das auch die Gegner wissen, drehen die gewieften Biester Eurer Tapete den Saft ab. Ihr müsst höllisch aufpassen, von den Aliens nicht aus der Wand geschossen oder zum Absturz gebracht zu werden. Schließlich beschränkt sich das Spiel mit der Schwerkraft nicht auf ausgewiesene Wandgänge: In einigen Räumen sind Boden, Wand und Decke gleich stark polarisiert – Ihr könnt also fließend und ohne Leuchtpfad Euren Standpunkt ändern. Oder Ihr konzentriert durch Beschuss pulsierender Plattformen die Schwer-


360 Erst denken, dann schlagen: Die mutierten Menschensklaven sehen Euch nicht per se als Bedrohung. Zieht Ihr ihnen aber die Rohrzange über den Schädel, werden die Biester ungemütlich. Zum Glück richten sie aber auch dann nicht viel Schaden an.

NEXTGEN-FAKTOR

Die "Doom"-Engine lässt die Muskeln spielen: prächtig texturierte Umgebungen und im Gegensatz zu "Quake 4" ohne nervige Ruckler.

TV VS HDTV

Besitzer von 4:3-Glotzen freut's: "Prey" besitzt Vollbild und sieht fast genauso gut wie in HDTV aus.

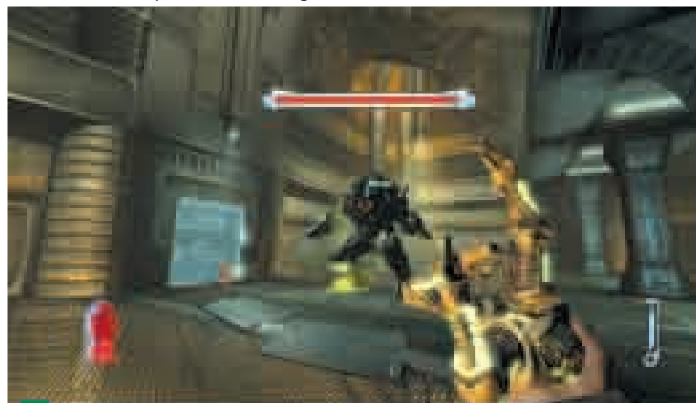


360 Oben und unten sind bei "Prey" nicht eindeutig definiert. Dank Wandgang könnt Ihr an der Decke laufen und von dort die Gegner unter Beschuss nehmen. Die Schwerkraft hält Euch jedoch nicht ewig an der Decke: Kappen die Aliens die Energiezufuhr, plumpst Ihr auf den Boden zurück. Auch Springen solltet Ihr unterlassen.

kraft künstlich auf eine Seite des Raumes. Mit Euch zieht es dann alle losen Gegenstände und Gegner auf die eben unter Strom gesetzte Fläche. Bei Hindernissen lohnt sich also ein Blick an die Decke oder eine der Seitenwände – vielleicht findet sich dort ja ein Schwerkraft-Umschalter. Wer spaßeshalber Räume zum Rotieren bringt, erntet jedoch Missmut von seinem Alter Ego: Tommy bekommt der hektische Standortwechsel weniger gut, was er durch Erbrechen zum Ausdruck bringt.

Tod auf Raten

Nur weil Tommy seinen Großvater zu Beginn des Spiels verloren hat, muss er noch lange nicht auf den Rat des weisen Mannes verzichten. Kurz nach der Ankunft im Raumschiff zieht dieser ihn in die Geisterwelt seiner Ahnen. Hier konfrontiert Euch der Geist Eures Großvaters mit den von Euch abgelehnten Traditionen Eures Volkes. Zu allererst bekommt Ihr einen spirituellen Begleiter, den Falken Talon, zur Seite gestellt. Das geisterhafte Federvieh weicht Euch fortan nicht von der Seite und übersetzt auf Monitoren und Terminals die Aliensprache. Außerdem geht der Raubvogel automatisch auf Gegner los. Die kann er aufgrund seiner Größe zwar nicht erledigen, aber genügend piesacken, um Euch während der Kämpfe ein bisschen Luft zu verschaffen. Als Zweites erhaltet Ihr die Fähigkeit, Geist und Körper zu trennen: Per Knopfdruck lasst Ihr die sterbliche Hülle hinter Euch und gleitet durch die farbveränderte Spielewelt als Geist. Energiebarrieren oder Laserfallen stellen nun keine Gefahr mehr für Euch dar. Dabei behaltet Ihr Euren vollen Aktionsradius bei, das heißt, Ihr könnt immer noch Schalter bedienen. Nur durch Wände oder Türen Schweben funktioniert nicht. Auch der Wandgang ist für die Geistergestalt tabu. Aktiviert Ihr den 'Spirit Walk', während Ihr von der Decke hängt, bleibt Euer Körper an Ort und Stelle – nur die spirituelle Form zieht es auf den Boden zurück. Die Ballermänner verbleiben ebenfalls beim 'soliden' Tommy. Unterdessen geht Ihr im 'Spirit Walk' mit Pfeil und Bogen auf die Pirsch. Zwar können die Gegner Eurer Geisterform nichts anhaben – indem Ihr Pfeile verschießt, verliert Ihr aber spirituelle Energie. Ist diese aufgebraucht, kehrt Ihr zu Eurem Körper zurück. Nachschub an Geisterkraft hinterlassen erledigte Gegner in Form kleiner, leuchtender Wolken. Last but not least gibt's mit dem 'Death Walk' getauften Feature die beste Frustprävention seit "Soul Reaver": Statt auf dem Game-Over-Bildschirm landet Ihr beim Ableben in einer spirituellen Zwischenwelt. Hier sammelt Ihr durch den Abschuss von roten und



360 Es kann zappeln, so viel es will. Zum Zweck der Selbstverteidigung rupfen wir dem Käfer die Beine aus und verwenden die Gliedmaßen als explosive Geschosse.

Janina Wintermayr



Warum in die Ferne schweifen, wenn das Gute so nah liegt: Ihr müsst nicht auf "Gears of War" und "Halo 3" warten, um erstklassige Shooter-Unterhaltung zu erleben. "Prey" von Take 2 ist der perfekte Lückenfüller fürs Sommerloch. Nur auf den ersten Blick sieht der Titel nach einer weiteren banalen SciFi-Schießerei aus: Hängt Ihr erst einmal kopfüber von der Decke, wandelt als Geist durch die Spielewelt oder schlagt dem Game Over ein Schnippchen, sind alle Zweifel ausgeräumt. Vor allem das dank Schwerkraft-Einsatz ausgefallene Leveldesign sorgt in den 22 Missionen immer wieder für Überraschungen. Überraschend lange auch die Ladezeiten zwischen den Levels: Kurze Pausen sollten im NextGen-Zeitalter eigentlich gang und gäbe sein. Optisch gefällt die Schießerei hingegen mit prächtiger Architektur und feinen Effekten, obwohl 'nur' die "Doom 3"-Engine ihre Arbeit verrichtet. Ein bisschen länger hätte der Story-Modus jedoch ausfallen dürfen. Darüber täuscht auch der gelungene Multiplayer-Part nur bedingt hinweg. Noch ein Wort zur Altersfreigabe: "Prey" erscheint in Deutschland ungekürzt.



360 Das Tor zu den Sternen: Türen sind langweilig, bei "Prey" benutzt Ihr deshalb Portale, um zwischen den Bereichen des Raumschiffs zu wechseln. Die Wurmlöcher funktionieren in beide Richtungen – Ihr könnt auch Projektile durchschießen.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	8
Online	8
System	360

USK-Rating  Preis: ca. 60 Euro

E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Human Head, USA
Hersteller: Take 2
Website: www.prey.com

Pro
+ originelle Schwerkraft-Spielereien
+ kein Game Over dank Geisterwelt
+ clevere KI-Gegner
+ schicke Szenarien

Contra
- lange Ladezeiten
- schwammige Gleiter-Steuerung

Alternativen:

PS2	Killzone (88%, MAN!AC 01/05)
Xbox	Doom 3 (88%, MAN!AC 04/05)
NGC	Timesplitters Future Perfect (83%, MAN!AC 04/05)

Prey

Xbox
Grafik 79 %
Sound 82 %
88% Spielspaß

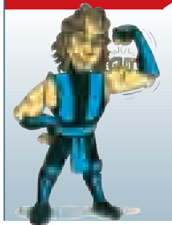
Kurzweilige SciFi-Action mit ausgefallenem Leveldesign und null Toleranz gegenüber Game Over.

blauen Flugwesen Lebens- und Geisterenergie, bis es Euch nach ein paar Sekunden wieder in Euren Körper zurückzieht – und zwar genau zu der Stelle, an der Ihr gestorben seid.

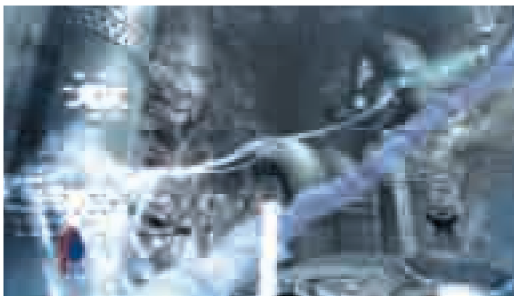
Von allem etwas

Wandgang, 'Spirit Walk' und 'Death Walk' zum Trotz – reduziert man "Prey" auf den Ballerpart, fällt das Spielgeschehen ähnlich uninspiriert aus wie bei "Quake 4 (dt.)". Alleine die organischen Waffen besitzen höheren Unterhaltungswert: So hat das Maschinengewehr große Ähnlichkeit mit einem Face-Hugger aus den Alien-Filmen und als Granaten verwendet Ihr die Beine eines außerirdischen Käfers. Mehr Aufmerksamkeit haben die Entwickler Atmosphäre und Präsentation zuteil werden lassen: Human Head inszenieren ihre SciFi-Ode mit effektvoller Grafik, stimmigem Sound sowie abwechslungsreichen Szenarien als kurzweiligen Weltalltrip. "Prey" profitiert von Gruselszenen à la "Doom 3 (dt.)" ebenso wie von den hitzigen Schusswechseln eines "Quake 4 (dt.)". Letztere gibt es im Multiplayer-Modus reichlich: Wer im Teamkampf oder Deathmatch stirbt, geht zwar nicht auf Dauer in die ewigen Jagdgründe ein, auf den 'Death Walk' zur Energiemaximierung müsst Ihr aber verzichten. Noch mehr als in der Kampagne sind die Karten des Multiplayer-Modus mit Wandgängen ausstaffiert, was den Überlebenskampf herausfordernder macht. Zudem solltet Ihr auf kreuzende Geister achten – spirituelle Pfeile schmerzen wie Kugeln. *jw*

Matthias Schmid



id-Kopie mit Kitschgarantie: "Prey" schlägt nicht nur optisch in die gleiche Kerbe wie "Doom 3 (dt.)" oder "Quake 4 (dt.)", auch spielerisch wird gewohnte Ego-Kost mit einigen Schockeffekten gepaart. Die Story um Ureinwohner Tommy, der nach der Entführung seiner Liebsten zu seinen indianischen Wurzeln zurückfindet, rührt lediglich "Sissi"-Fans zu Tränen – plumpe Floskeln wie 'Cherokee-Bogen' oder 'Spirit-Walk' kommen da gerade recht. Technisch hingegen gibt's nicht viel zu meckern – die mechanisch-organischen Umgebungen gefallen durchweg, zudem läuft die Action im Gegensatz zu den genannten id-Vorbildern ohne störende Ruckler ab. Vor allem zu Beginn kommen Shootouts aber etwas zu kurz, tobt Euch also im klasse Mehrspieler-Modus aus.



360 Der Spirit Walk schafft neue Wege. Das Sonnensymbol an der Wand zeigt Euch, wann Ihr in die Geisterwelt wechseln müsst.

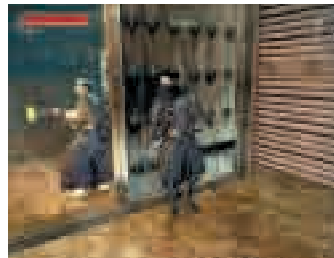


360 Im Death-Walk könnt Ihr durch den Abschuss von blauen und roten Geisterwesen Energie zurückgewinnen.

Shinobido Weg des Ninja

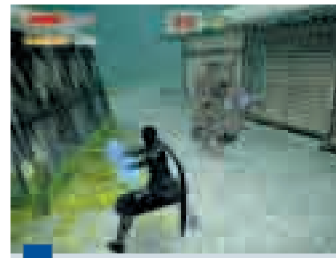


PS2 Handelt Ihr wie ein echter Ninja, bemerkt Euch der Feind erst im letzten Augenblick. Der Mord wird dann durch eine nahe Kamera eingefangen.





PS2 Der agile Assassine nutzt die Umgebung perfekt: Springt über Dächer und schleicht Euch von hinten an.

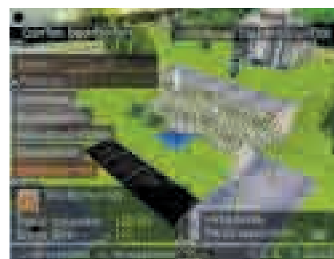


PS2 Den offenen Kampf sucht Ihr selten und nur bei Zwischengegnern.

Nach dem Weg des Samurai folgt nun der Weg des Ninja: Spike und Acquire ("Way of the Samurai") lassen Euch in Gestalt des Ninjas Goh auf "Tenchu"-Pfaden wandeln. Wie die asiatische Schleich-Serie gibt sich auch "Shinobido" trotz linearer Erzählstruktur als freiheitliches Abenteuer: Statt Missionen in vorgegebener Reihenfolge zu absolvieren, wählt Ihr aus einer Liste mit attraktiven Angeboten. Wie es dazu kommt? Weil der Schwertschwinger sein Gedächtnis verloren und nicht mehr weiß, wem er die Treue geschworen hat, buhlen gleich drei Herrscher um Eure Kampfkunst. Ichijo, Akama und Sadame liegen im Clinch und benötigen dringend tatkräftige Unterstützung. Hier kommt Ihr ins Spiel und stehlt, meuchelt, schützt, liefert und befreit im Auftrag des jeweiligen Gebieters – und das nicht ganz uneigennützig. Für geleistete Dienste werdet Ihr mit Geld und – viel wichtiger – Respekt belohnt. Erst wenn Euch die Herrscher vertrauen, verraten sie den Fundort eines Seelensplitters. Diese wiederum braucht Ihr, um Euer lückenhaftes Gedächtnis zu stopfen.

Schattenkrieger

Zum Glück habt Ihr Eure Ninja-Kräfte nicht mit Eurem Gedächtnis eingebüßt: Leichtfüßig balanciert Ihr über die Dächer mittelalterlicher Dörfer, dringt in eine Festung ein oder kraxelt einen Berg hinauf. Im Schutz der Dunkelheit fallt Ihr dann den Wachen mit einem Stealth-Kill in den Rücken. Je nach Angriffsposition rammt Ihr den Burschen das Schwert zwischen die Rippen, schneidet ihnen die Kehle durch oder brecht ihnen das Genick. Doch Vorsicht: Feindliche Ninjas und aufmerksame Gegner sind schwerer zu erledigen und wehren Eure Angriffe gezielt ab. Dann heißt es Fersengeld geben und mit einem der unzähligen Gegenstände im Gepäck die herbeigeeilte Verstärkung abschütteln. Seid Ihr erst außer Hör- und Sichtweite der Meute, kehren die Wachen schnell auf ihre Posten zurück und Ihr könnt einen erneuten Angriff wagen. Ein kompletter Missionsneustart ist allerdings nicht möglich. Beendet Ihr vorzeitig einen Auftrag oder versagt Ihr bei dessen Erfüllung, büßt Ihr Vertrauenspunkte bei dem jeweiligen Herrscher ein. Damit das nicht passiert, dürft Ihr verdiente Geldeinheiten für Kampfutensilien wie Wurfstern und Krähenfuß sowie allerlei Stärkungs- und Gesundheitstränke eintauschen. Erlernt Ihr nach ein paar Stunden Spielzeit schließlich die Kunst der Alchemie, mixt Ihr gefundene Kräuter, Pilze und Eidechsen selbst zu wirkungsvollen oder tödlichen Portionen zusammen. Zwischen den Einsätzen zieht Ihr Euch auch in Eure bescheidene Hütte samt Garten zurück. Letzteren kultiviert Ihr nicht mit Blumenbeeten, sondern Fallen und Hindernissen – die nächste Horde diebischer Barbaren, die Euch überfällt, läuft so buchstäblich ins offene Messer. *jw*



PS2 Ab ins Beet: Stellt im Garten Fallen auf und sichert so Euer Häuschen.

Janina Wintermayr



Schade, dass "Shinobido" im typisch tristen "Tenchu"-Look daherkommt. Spielerisch bietet die Ninja-Novelle nämlich einen Fundus an Ideen: Besonders die freie Missionswahl und das Herrscher-Respekt-Feature gefallen. Damit gaukelt Entwickler Spike den spielerischen Freiraum zum Großteil zwar nur vor – die Story läuft linear ab –, macht das Geschehen aber interessanter. Die geräumigen Areale dagegen lassen Euch wirklich freie Hand beim Ausführen der Missionen. Ärger bereitet der Kameramann, der sich gerne mal auf die Seite der Gegner stellt. Eine nette Idee, die für Abwechslung sorgt, aber spielerisch nicht ins Gewicht fällt, ist der Garten. Schon eher interessant: der umfangreiche Missions-Editor, der Euch eigene Einsätze erstellen lässt.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 USK — **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: englisch/japanische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
- ○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
- **PS2** September
- **Xbox** keine Umsetzung geplant
- **NGC** keine Umsetzung geplant

Entwickler: Spike, Japan
Hersteller: Sony
Website: www.shinobido.com

Pro
- + nichtlineare Missionsstruktur
- + imposante Stealth-Kills
- + Garten- und Missions-Editor
- + massig Gegenstände

Contra
- – hakelige Kamera
- – triste, vernebelte Optik

Alternativen:

PS2	**Tenchu: Fatal Shadows** (86%, MAN!AC 06/05)
Xbox	**Tenchu: Return from Darkness** (86%, MAN!AC 05/04)
NGC	**keine erhältlich**

Shinobido

Playstation 2 — Grafik 72 % — Sound 80 % — **79 %** Spielspaß

Grafisch unspektakulär, durch freie Missionswahl und Gadget-Einsatz spielerisch aber top.


Playstation 2

Xbox 360



Dynasty Warriors 5 Empires



360 Ein echter Krieger braucht keine Unterstützung: Serientypisch schnetzelt Ihr Euch fast immer im Alleingang durch die feindliche Armee – zum Glück nimmt das Fußvolk Eure Attacken meistens ohne große Regungen hin.

Genre: Action-Strategie
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ✓ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Omega Force, Japan
Hersteller: Koei/THQ
Website: www.koei.com

Pro
+ einsteigerfreundliche Kampfsteuerung
+ viele Schlachtfelder und Krieger
+ ordentlicher "Risiko"-Strategieteil

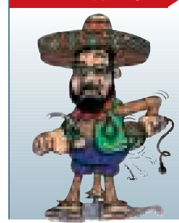
Contra
– gleiche Grafik wie bei den Vorgängern
– viel nutzloser Detailkram bei der Taktik
– häufige langatmige Rumrennerei

Alternativen:
PS2: Samurai Warriors (79%, MAN!AC 07/04)
Xbox: Samurai Warriors (79%, MAN!AC 10/04)
NGC: Mystic Heroes (77%, MAN!AC 01/03)

Wer glaubt, dass sich nur westliche Firmen wie Electronic Arts mit ihrem alljährlichen Sportspiel-Update-Reigen der Fließbandproduktion schuldig machen, der sollte auch mal einen Blick nach Fernost werfen. Dort residiert mit der Firma Koei ein Spezialist, der die minimalistische Fortsetzungspolitik zu einer Kunstform erhoben hat. Das erfolgreichste Produkt der Japaner hört auf den Namen "Dynasty Warriors" (bzw. "Shin Sangoku Musou" im Original), verkauft sich im Heimatland der PS2 grundsätzlich fantastisch und begnügt sich damit, seit Jahren immer wieder das gleiche Konzept mit minimalen Änderungen aufzuwärmen. Gab es bei den ersten Teilen lediglich das Hauptspiel, stehen inzwischen pro Fortsetzung gleich drei Auflagen (normal, "Xtreme Warriors"-Missionsdisc und "Empires" mit Strategie-Beilage) an – so kommt man seit der offiziellen dritten Episode im Jahr 2001 auf stolze acht Teile, und da zählt noch nicht mal der nahezu artgleiche "Samurai Warriors"-Ableger mit...

Da wundert es schon fast, dass es bis zum ersten Xbox-360-Auftritt der altchinesischen Krieger über ein halbes Jahr gedauert hat. Des Rätsels Lösung: In Japan gab es sogar mit der "Dynasty Warriors 5 Special"-Edition einen Kandidaten, doch für den westlichen Markt hat sich Koei lieber dafür entschieden, erst jetzt parallel das "Empires"-Update sowohl für PS2 als auch Microsofts NextGen-Konsole zum günstigen Preis von 40 Euro anzubieten.

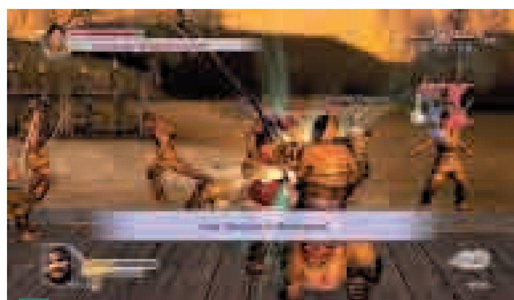
Ulrich Steppberger



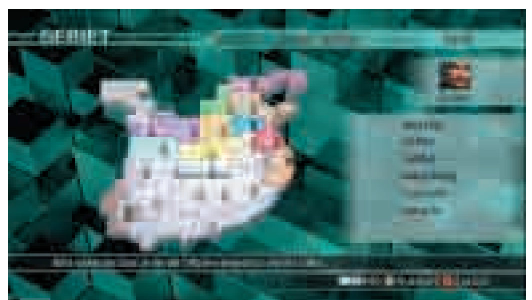
Die japanischen Rekord-Recycler schlagen wieder zu. Mal ehrlich: Es hat doch niemand ernsthaft geglaubt, "Dynasty Warriors 5 Empires" würde mehr als nur der x-te Aufguss der in Fernost so rätselhaft populären Serie. Entsprechend vermeidet Koei jegliches Risiko und liefert genau das ab, was man erwartet – eine nach wie vor ordentliche Massenschnetzelei, die den spielerischen Stillstand zelebriert und neue Ideen scheut. Klar, der Strategieteil legt ein stärkeres Augenmerk auf Taktik und Planung als die 'normalen' Fortsetzungen, doch dafür fällt die Handhabung unnötig kompliziert aus und es gingen andere kurzweilige Spielmodi verloren. Schade, dass sich auch die Xbox-360-Fassung nahtlos in den unspannenden 'Nur für Fans'-Reigen einreiht.

Dynasty Warriors 5 Emp.
Playstation 2
Grafik 74 %
Sound 68 %
70 % Spielspaß

Nichts Neues im Osten: trotz höherem Strategie-Anteil wieder nur ein neuer Metzelaufguss.



360 Und jetzt kräftig Knöpfchen hämmern: Beim Kampf gegen Offiziere verkeilen sich gelegentlich die Waffen.



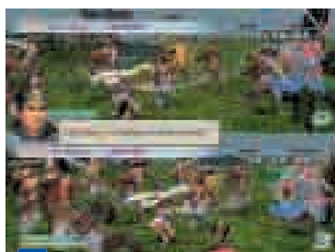
360 Einheitenschieberei und taktisches Geplänkel: Bei den "Empire"-Ablegern seid Ihr mit einer Art "Risiko" beschäftigt.



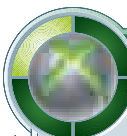
PS2 Ist Eure 'Musou'-Leiste gefüllt, führt Ihr auf Knopfdruck eine besonders wuchtige und nett in Szene gesetzte Spezialattacke aus.

Risiko im alten China

Wie das Namensanhängsel schon sagt, bekommt Ihr hier etwas mehr als die übliche geradlinige Standard-Massenmetzelei: Zwar geht es wie immer überwiegend darum, sich in bester Einzelkämpfer-Manier auf allerlei historisch angehauchten Schlachtfeldern gegen ganze Gegnerhorden durchzusetzen. Allerdings wählt Ihr im Hauptmodus nicht einfach eine Mission nach der nächsten, sondern betätigt Euch als Feldherr, der in einer Art "Risiko" alle Provinzen des alten China vereinen soll. Dazu verschiebt Ihr vor und nach Schlachten in jeder Runde Truppen auf der Karte und trefft Entscheidungen, was Eure Gefolgsleute tun sollen: 75 Maßnahmen stehen im Laufe der Kampagne zur Verfügung und decken alle Bereiche von Forschung und Diplomatie bis hin zur Verpflichtung von neuen Soldaten oder der Entwicklung neuer Einsatztaktiken ab. Alternativ kämpft Ihr Euch ohne diese Zwänge durch Einzelschlachten, andere abwechslungsreichere Modi der Vorgänger wurden leider eingespart. Auf PS2 und Xbox 360 metzelt Ihr identisch, nur optisch hat die NextGen-Fassung ein paar Vorteile. *us*



PS2 Wer einen geduldigen Mitspieler hat, kämpft via Splitscreen im Team.



NEXTGEN-FAKTOR

Höhere Auflösung, etwas bessere Sichtweite und eine gute Bildrate – echtes NextGen-Gefühl kommt aber trotzdem nie auf.

TV VS HDTV

Eigentlich bleibt es sich gleich, auf welcher Glotze Ihr Euch durch die Armeen schnetzelt – nur 60 Hz sind Pflicht, sonst läuft das Spiel nicht.

Genre: Action-Strategie
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	-
Online	-
System	360

USK-Rating 12 | Preis: ca. 40 Euro

Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich

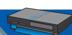
Pro
+ grafisch etwas hübscher als auf PS2
+ günstiger Preis
+ Strategieteil mit vielen Optionen...

Contra
- ...aber kein Tutorial für Neulinge
- Spielprinzip ausgelutscht
- einige kurzweilige Spielmodi fehlen

Dynasty Warriors 5 Emp.

Xbox 360
Grafik 56 %
Sound 68 %
70 % Spielspaß

Die Chance nicht genutzt: Auch auf der Xbox 360 bietet die Fließbandmetzelei nichts Neues.


Playstation 2

Xbox

Gamecube



Ab durch die Hecke

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 6
Preis: ca. 45 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2 (✓), 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital (✓), 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2 (✓)

Ab durch die Hecke

Playstation 2: Grafik 72 %, Sound 67 % – 71 % Spielspaß

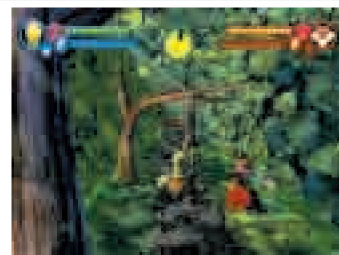
Xbox: Grafik 73 %, Sound 67 % – 71 % Spielspaß

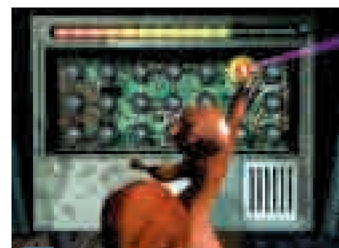
Gamecube: Grafik 73 %, Sound 67 % – 71 % Spielspaß

Spaßig gemachte Film-Hüpferei mit netten Minispielen, aber etwas monotonem Levelaufbau.



XB Die per Funk manipulierten Nagerhorden stellen sich Euch häufig in den Weg. Zwar erledigt Ihr sie stets mit ein paar Schlägen, aber auf Dauer wird's lästig.





NGC Einlagen wie Rennen (oben) oder Reaktionstest sorgen für Abwechslung.

Ein neuer Dreamworks-Animationsfilm, eine neue Konsolen-Umsetzung von Activision: Dieses Jahr nennt sich das Ergebnis der Kooperation "Ab durch die Hecke" und basiert auf dem gleichnamigen Kinoabenteuer, bei dem sich ein Grüppchen Waldbewohner in einer amerikanischen Vorstadtsiedlung austobt.

Im Spiel übernehmt Ihr die Rolle eines der vier tierischen Helden, der stets von einem Partner begleitet wird – diesen Kumpel steuert wahlweise entweder die CPU oder ein zweiter menschlicher Teilnehmer. Welche Charakter-Kombination Ihr dabei ins Feld schickt, ist egal, denn die Unterschiede sind nur kosmetischer Natur: Egal ob Stinktier, Waschbär oder Schildkröte – alle können mit einem Schlagwerkzeug Objekte zertrümmern und Projektile wie z.B. Golfbälle schießen. Per Knopfdruck tut sich das Duo auf Wunsch zusammen und führt dann wirkungsvollere Angriffs-Combos aus.

Raubzug im Spießerland

Nur die ersten paar der über 30 Levels orientieren sich an der Filmhandlung, danach zieht Ihr bei frischen Aufträgen zur Futtersuche los. Wuselt durch Gärten und weicht Lasersperren sowie anderen Fallen aus, bekämpft hinterlistige Maschinen und per Funk kontrolliertes Ungeziefer oder schleicht an Bewegungsmeldern vorbei. Machmal müssen Schlösser mittels simpler Reaktionsrätsel geknackt werden oder Ihr rennt nicht frei durch die Umgebung, sondern flüchtet z.B. unter Zeitdruck auf vorgegebenem Kurs. Im Laufe der Zeit schaltet Ihr neben Boni wie Filmclips und Skizzen auch Strecken sowie Levels für die drei Minispiele frei: Fahrt ein Rennen mit Fernlenkflitzern, rammt Euch beim Autoscooter oder visiert auf der Driving Range Ziele an. Spielerisch fallen alle drei Heimkonsolen-Fassungen erwartungsgemäß identisch aus, wobei die Xbox leichte technische Vorteile verzeichnet. *us*

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Edge of Reality, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

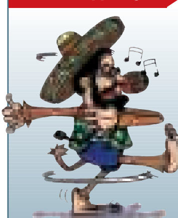
Pro
+ Film-Atmosphäre prima umgesetzt
+ unterhaltsamer Teamaspekt
+ ordentliche Extras und Minispiele

Contra
– teils zu viel Schwerpunkt auf Klopperei
– Rätseleinlagen arg flach
– Charaktere spielen sich nahezu gleich

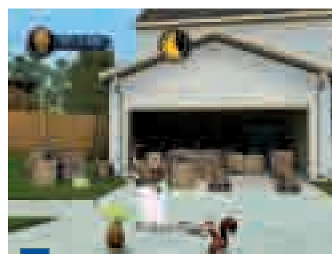
Alternativen:

PS2	Madagascar (70%, MAN!AC 08/05)
Xbox	Madagascar (70%, MAN!AC 08/05)
NGC	Madagascar (70%, MAN!AC 08/05)

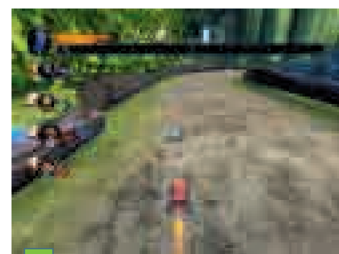
Ulrich Steppberger



Die Formel 'Dreamworks + Activision = gelungenes Lizenzspiel' geht wieder auf: "Ab durch die Hecke" ist eine grundsolide Hüpferei mit ansprechender Aufmachung, passender Steuerung und genug Umfang für ein paar vergnügliche Stunden. Allerdings gibt's (wenig überraschend) keine Geistesblitze zu entdecken, die das Abenteuer von der Masse abheben würden – die Möglichkeit, durchgehend zu zweit zu spielen, ist nett, wurde aber z.B. bei "Shrek 2" konsequenter ausgenutzt. Außerdem fallen ein paar Elemente auf Dauer monoton aus, gerade das ständige Verdreschen von ferngesteuertem Kleinvieh kommt unnötig häufig vor. Trotzdem erfüllt "Ab durch die Hecke" seinen Zweck gut und taugt gerade für jüngere und jung gebliebene Hüpfer.



PS2 Beim Golf-Minispiel müsst Ihr zielgenau Objekte treffen.



XB Wer fleißg Aufträge erfüllt, darf zwischendurch RC-Flitzer lenken.

Over G Fighters



360 Euer Flügelmann macht per Digifunk auf Gefahren aufmerksam und steht zudem unter Eurem Kommando: Lasst ihn angreifen, wenn Eure Munition knapp oder heftiges Gegenfeuer erwartet wird – Treffer machen ihm nur wenig aus.

Und schon wieder bedrohen Terroristen die Welt, diesmal nimmt die internationale Air Force die Verbrecherorganisation aufs Korn: Die 30 wuchtigen Kampfjets wie den Tarnkappenjäger F-22A Raptor und den Senkrechtstarter F-35B dürft Ihr manuell mit Bomben und Raketen bestücken, außerdem steht Euch jederzeit ein Wingman zur Seite. Die insgesamt 75 Missionen sind allerdings recht kurz geraten, zumal Start und Landung automatisch ablaufen. Meist müsst Ihr nur zwei bis drei Ziele ausschalten: Feindliche Jäger, Schiffe, Fahrzeuge und Gebäude stehen auf Eurer Abschussliste. Dabei gilt es gelegentlich, auch Flugabwehrfeuer auszuweichen, nicht selten klebt Euch eine Rakete am Heck. Eigene Abschüsse lassen sich dagegen leicht bewerkstelligen: Ihr bringt Euren Jäger in Reichweite, aktiviert die automatische Zielfunktion und macht dem Gegner mit einem Knopfdruck den Garaus. Kniffliger wird's, wenn Ihr Eure Raketen verschossen habt: Jetzt müsst Ihr Euch hinter das Ziel klemmen und mit der Schubkontrolle auf Tuchfühlung gehen. Beim Dogfight machen Euch auch die G-Kräfte zu schaffen, denn der berühmte Piloten-Blackout wird simuliert.

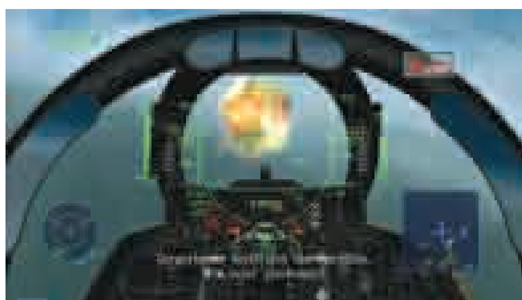
Online-Schlachten

Während 'Fire and Forget'-Munition den Einspielermodus recht unspektakulär gestaltet, entwickeln sich bei Onlinematches aufregende Luftschlachten: Bis zu acht Jäger steigen in die Lüfte und liefern sich verbissene Feuergefechte, bei denen die Raketen im allgemeinen Trubel schnell verschossen sind – hier werden Eure wahren Kampfkünste auf die Probe gestellt. *oe*

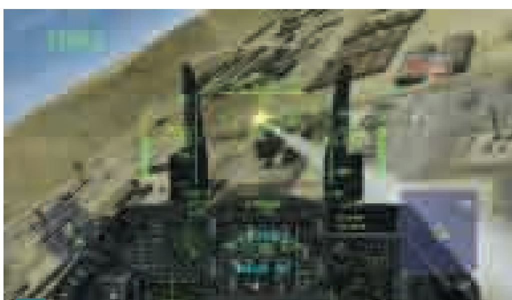
Oliver Ehrle



Leider sind die Offline-Einsätze Pflicht: Im Mehrspieler-Modus unterhält "Over G Fighters" durch spannende Luftkämpfe, in denen Ihr Euch mit gekonnten Rollen hinter die Online-Rivalen manövriert. Um aus allen Fliegern und Waffen zu wählen, müsst Ihr aber erstmal die Solomissionen durchspielen. Die dauern jeweils nur zwei bis drei Minuten und sind alles andere als nervenaufreibend: Einmal Gas geben, anvisieren und 'BOOM' – schon ist der Spaß vorbei. Auch die spärliche Handlung kann den Kämpfen kaum Spannung verleihen, oftmals gleicht ein Briefing dem anderen. Technisch wollte man sich nicht mit Ruhm bekleckern, nur die Fighter wirken ansehnlich. Online-Fans können eine Runde wagen, aber Solospieler lassen besser die Finger von "Over G Fighters".



360 Schnell zielen und feuern: Für flotte Abschüsse kassiert Ihr von Euren Kameraden ein mächtiges Lob.



360 Im Tiefflug nehmt Ihr Bodenziele aufs Korn: Weil der Jäger recht träge ist, könnt Ihr in aller Ruhe anvisieren.

NEXTGEN-FAKTOR

Abgesehen von der höheren Auflösung könnt Ihr technisch kaum Unterschiede zu Flugsimulationen der letzten Konsolengeneration ausmachen.

TV VS HDTV

Der Breitbildmodus verleiht Euch ein größeres Sichtfeld, wegen Radar und Lenkwaffen zieht Ihr daraus aber kaum Nutzen.

Genre: Simulation
Schwierigkeit: leicht

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	-
Online	8
System	360

USK-Rating: 12
Preis: ca. 65 Euro

E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Taito, Japan
Hersteller: Ubisoft
Website: www.overgfighters.com

Pro
+ hitzige Mehrspielergefechte
+ viele moderne Kampfjets
+ manuelle Bewaffnung macht's taktisch

Contra
- langweilige Solomissionen
- detailarme Umgebung
- spielt sich etwas träge

Alternativen:

PS2	Ace Combat 4: Distant Thunder (85%, MAN!AC 02/02)
Xbox	Battlestar Galactica (74%, MAN!AC 02/04)
NGC	keine erhältlich

Over G Fighters

Xbox 360
Grafik 50 %
Sound 64 %
62 % Spielspaß

Schnellschuss: Tolle Mehrspielergefechte, aber solo kämpft man nur mit G-Kraft und Langeweile.

VIDEO AUF DVD!

Fluch der Karibik: Die Legende des Jack Sparrow

Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 45 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Juli
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: 7 Studios, USA
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

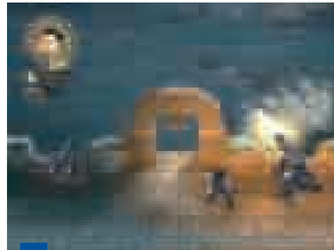
Pro
+ schön zugänglich
+ extrem fair und ausbalanciert
+ launige Filmmusik

Contra
- bunte, aber pixelige Ruckelgrafik
- zu wenig Spezial-Angriffe
- reichlich abwechslungsarm

Alternativen:
PS2: X-Men 3: The Official Game (68%, MAN!AC 07/06)
Xbox: X-Men 3: The Official Game (73%, MAN!AC 07/06)
NGC: Fantastic Four (64%, MAN!AC 09/05)

Fluch der Karibik: Die...
Playstation 2
Grafik 56 %
Sound 81 %
58 % Spielspaß

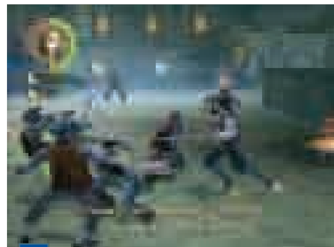
Simple, aber handliche Südsee-Keilerei, die an ihrer durchwachsenen Technik scheitert.



PS2 Minispiel: Die Beiboote der Black Pearl unter Kanonenbeschuss.

Säbelrasseln, Kanonendonner, raue Seemanslieder, massig Hochprozentiges und eine kühle Brise beim heißen Gefecht auf hoher See – das ist die Welt vom selbst ernannten Kapitän Jack Sparrow alias Johnny Depp, der rechtzeitig zu seinem zweiten Kinoabenteuer seine erste Geschichte noch einmal erzählen darf. Dass der alte Haudegen das Abenteuer mit der 'Black Pearl' dabei quasi zu seiner ganz persönlichen Heldentat hochstilisiert, das versteht sich bei einem Windhund wie Kapitän Sparrow fast schon von selbst: Auf einmal ist es der vermeintlich edelmütige Seeräuber höchstpersönlich, der die hübsche Gouverneurstochter im Alleingang vor den Geisterpiraten seines ehemaligen ersten Maats rettet – überhaupt dichtet der Pirat, was sein von fein getrimmtem Gestrüpp umrahmtes Mundwerk hergibt. Denn der Einsatz des Lügenbarons ist kein geringerer als der seines eigenen Lebens und das seines Waffenbruders Willliam Turner alias Orlando Bloom. Der Ganove will seinen Hals also buchstäblich aus der Schlinge flunkern.





PS2 Unkompliziert: die Angriffs-Buttons behämmern und zügig weiterkommen.



PS2 Gouverneurstöchterlein Elizabeth und ihr angeblicher Retter Jack Sparrow bekämpfen einträchtig die durchs Schlafzimmerfenster kraxelnden Geisterpiraten.

Mit Säbeln und Musketen

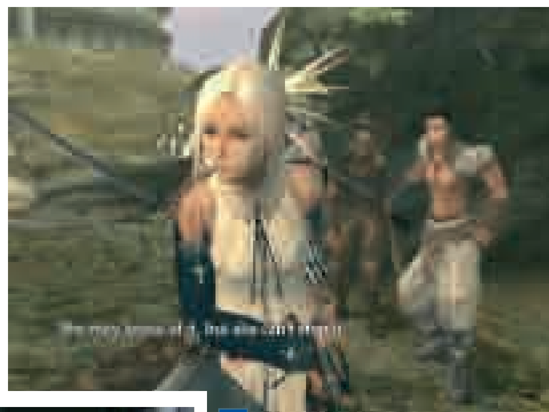
Ähnlich farbenfroh, aber dafür weit weniger elegant als die Geschichten des Halsabschneiders ist das Action-Aufgebot, das US-Entwickler 7 Studios aus seinem Seemannsgarn gewoben hat: Jack und William metzeln sich durch ganze Heerscharen von untotem Gesocks, räumen unter der Besatzung einer spanischen Galeone auf, beschmeißen die Soldaten Ihrer Majestät mit Molotow-Cocktails und kreuzen die Klingen mit so ziemlich allem, was die karibische See zur Piratenhochzeit so hergegeben hat – oder brennen den Schurken eine odentliche Salve über!
Wie gehabt, gehört zum guten Kampfspielton ein ganzes Sammelsurium an (käuflichen) Spezialmanövern und Kombinationen – hier denkbar einfach auf die Schultertasten gelegt, klassische Beat'em-Up-Fingerübungen sind selten. Das Einstreuen simpler Missonsziele wie 'Sorge dafür, dass der dicke Kapitän sein eigenes Schiff entmastet' oder 'Rette die Gouverneurs-Göre' sollen das Gehacke etwas auflockern – ebenso wie der jederzeit mögliche Charakterwechsel, mit dem Ihr zwischen Sparrow und Turner bzw. Sparrow und Elizabeth tauscht. *rb*

Robert Bannert



Nichts gegen ein zünftiges Scharmützel unter Palmen – aber mit dem „Pirates"-verwandten und Simulations-angehauchten Xbox-"Fluch der Karibik" kann Jacks neues Abenteuer vor allem qualitativ nicht konkurrieren. Zwar vollführt Ihr sämtliche Manöver schön locker und gewissermaßen aus dem Handgelenk, aber die insbesondere optisch fragwürdige Neu-Interpretation des Kinoabenteuers will keine rechte Stimmung aufkommen lassen – daran ändert auch der klangvolle Film-Sountrack nichts. Schurken, Helden und Kulissen sind nicht nur ausgesprochen grob. Nein, der Piratentanz ist auch noch so ruckelig, dass Euch manche Bewegungsabläufe fast wie mit schlechter Stop-Motion-Technik erstellt vorkommen.

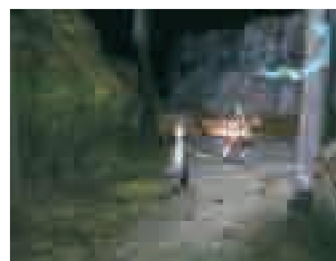
Magna Carta: Tears of Blood

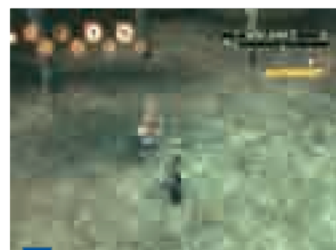


PS2 Hoch gewachsen und androgyn: der borstige Anführer Eurer Truppe.



PS2 Während der per Initiative-Abfolge aktive Charakter in Echtzeit übers Schlachtfeld gescheucht wird, warten seine Kollegen auf ihren Einsatz.





PS2 Komfortabel: Ihr seht Eure Feinde schon vor dem Gefecht.

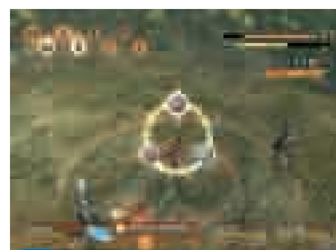
Zwar werden im Kriegs- und schicksalsschwangeren Rollenspiel-Epos des koreanischen Entwicklers Softmax reichlich Blut und Tränen vergossen – seinen Untertitel “Tears of Blood” aber verdankt der in Fernost bereits zum ganz alten Genre-Eisen zählende Titel einer Fantasy-Spezialeinheit. Die kleine “Tears of Blood”-Truppe soll unter Eurem Kommando das Blatt des Krieges wenden – denn die gefürchteten Tiermenschen stehen bereits auf der Türschwelle des Menschenreiches. Genau der richtige Job also für die fantastische Special Unit: ‘Infiltrieren und ausradieren’ lautet die Devise.

Wer aber seinem Vaterland gewichtige Dienste leisten und den animalischen Homo-Sapiens-Ablegern so richtig in den pelzigen, schuppigen oder krustigen Hintern treten will, der muss vor dem Einfall ins Feindesland ausgiebig die Spielregeln verinnerlichen – und die haben es in sich.

Für stahlharte Profis

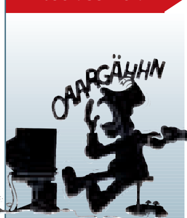
Tatsächlich haut man Euch bereits kurz nach Verlassen Eurer heimatlichen Basis ein Regelwerk um die Ohren, das so fett und kryptisch ist, dass selbst gestandene Paper'n'Pencil-Rollenspieler erst einmal schwer schlucken. In tausendundeiner Textbox will man Euch erklären, wie Ihr bei Eurer Reise durchs dreidimensionale Märchenreich auf das Zusammenspiel von Elementen und die Entwicklung Eurer Fertigkeiten Acht geben sollt – aber auch Feinheiten wie die richtige Schwerthaltung beim Erkundungsmarsch oder die Reihenfolge, nach der Eure Charaktere in der Schlacht agieren, können über Gedeih und Verderb entscheiden. Habt Ihr erstmal blank gezogen und bullige Minotauren oder vielfüßige Skorpion-Mutanten zum Kampf gefordert (Ihr seht die Monster bereits vor dem Konflikt durch die Weltgeschichte wetzen), werdet Ihr mit einem Reaktionsspielchen konfrontiert, das Genre-Kenner als Verwandten des “Shadow Hearts”-Schicksalsringes identifizieren. Trefft für einen erfolgreichen Angriff die eingeblendeten Buttons – und zwar möglichst im richtigen Rhythmus. Aber all das funktioniert hier nicht Runde für Runde, sondern als hektisches Echtzeit-Gerangel. *rb*

Testmuster von Mowin, Tel.: 0821/3490226



PS2 Fummeliges Reaktionsspiel: Nur wer die Buttons trifft, greift richtig an.

Robert Bannert



Warum bin ich wann an der Reihe, wieso reagiert mein Kämpfer nicht auf meine Kommandos und was soll das Ganze eigentlich? Trotz seitenlangem und gähnend langweilig aufbereitetem Regel-Input wisst Ihr auch nach mehreren Spielstunden auf die meisten dieser Fragen zu wenig Antworten – bald ist totale Verwirrung die einzige Regel! Details wie das interessante und maßgeblich von Euren Handlungen abhängige Zusammenspiel der Truppenmitglieder machen “Magna Carta” ebenso zu einem interessanten Genre-Vertreter wie sein zwar statischer, aber ästhetischer Grafikstil. Doch das bunt zusammengewürfelte und viel zu plump erklärte Spielsystem lässt das RPG zu einem schwer verdaulichen Brocken verkommen, für den selbst Profis eine Engelsgeduld brauchen.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Softmax, Korea
Hersteller: Atlus/505 Game Street
Website: www.softmax.co.kr

Pro
+ umfangreiches Regelwerk
+ ausgefeilte Charaktere
+ interessante, hübsche Spielwelt

Contra
- unzugängliche Spielmechanismen
- statische, marionettenhafte Figuren
- frustige, wenig transparente Kämpfe

Alternativen:

PS2	Shadow Hearts Covenant (85%, MAN!AC 04/05)
Xbox	Star Wars KOTOR 2: The Sith Lords (88%, MAN!AC 04/05)
NGC	Baten Kaitos: Die Schwingen der... (84%, MAN!AC 05/05)

Magna Carta: Tears of Blood

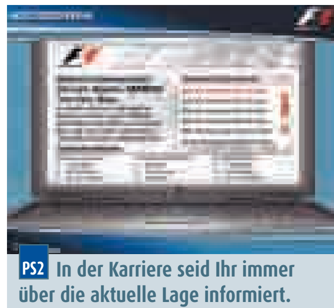
Playstation 2
Grafik 68 %
Sound 69 %
67 % Spielspaß

Ebenso sperriges wie ambitioniertes Mammut-Projekt für die ganz Hartgesottenen.

VIDEO AUF DVD!

Formel Eins 06


PS2 Tasteneingaben peppen den optisch tristen Boxenstopp auf.


PS2 In der Karriere seid Ihr immer über die aktuelle Lage informiert.

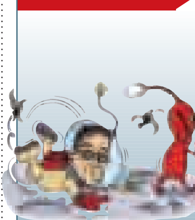

PS2 Rums! In der Haarnadelkurve von Monza geht es eng zu. Ein Rad verliert Ihr aber nur durch wirklich derbe Crashs.

Schon wieder ein Jahr vergangen – Zeit, für einen neuen Formel-Eins-Aufguss. Mit dabei sind wieder die aktuellen Saison-Daten inklusive Strecken, Fahrern und Teams. Neben vielen Erweiterungen fielen allerdings einige Funktionen wie die Helmkamera und die EyeToy-Cameo-Funktion weg. Euer virtuelles Ego baut Ihr daher aus vorgefertigten Gesichtern und Helmen zusammen. Danach stehen zahlreiche Modi bereit: Ungeduldige wählen 'Schnelles Rennen', Lernwillige selektieren 'Zeitrennen', während echte GP-Fans gleich das komplette 'Grand-Prix-Wochenende' samt Training und Qualifying starten. Letzteres hält sich natürlich strikt an das diesjährige Reglement mit K.o.-Runden. Daneben dürft Ihr eine ganze GP-Saison oder eine individuelle Karriere beginnen: Steigt als Rookie in den F1-Zirkus ein und arbeitet Euch bis zum Asphalt-König hoch.

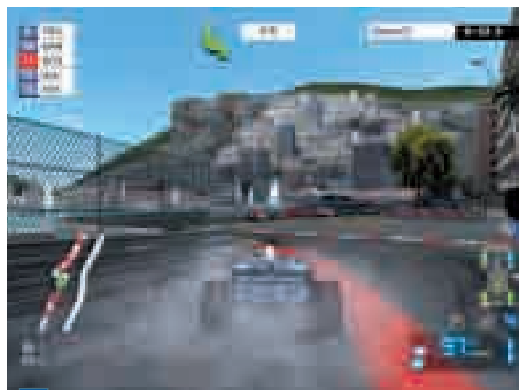
Wagenkontrolle

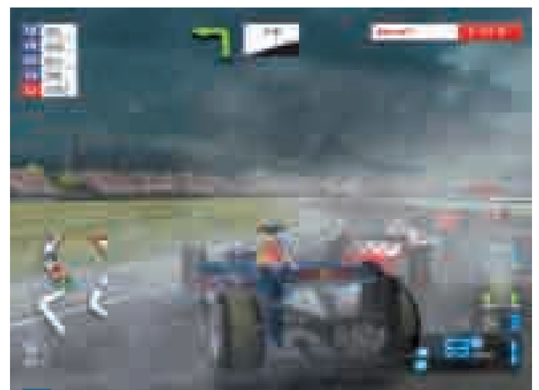
Doch bis dahin sind zahlreiche Rennen zu bestreiten. Unterstützt werdet Ihr von Fahrhilfen: Neben einer einblendbaren Ideallinie greifen Anfänger auf Brems- und Lenkhilfe zurück. Profis dagegen schalten gleich Traktionskontrolle und ABS ab. Doch Vorsicht: Gerade bei Regen sind Ausrutscher und Dreher schnell passiert. Zwar halten die Boliden erstaunlich viele Rempeleien aus, heftiger Bandenkontakt wird aber umgehend mit Achs-Beschädigung oder Radverlust bestraft. Daneben hagelt's Sofort-Strafen bei unfairem Auffahren: Ihr werdet dann für einige Sekunden eingebremst. Neben informativem Boxenfunk plappern Euch wie im Vorgänger RTL-Kommentatoren die Ohren voll. Freispielbare Boni wie klassische F1-Bonus-Boliden entschädigen dafür. Vorbildlich zeigen sich die Mehrspieler-Modi: Einzelrennen per Splitscreen bestreitet Ihr mit komplettem Fahrerfeld, während Ihr Online-Matches sogar mit PSP-Besitzern austragen dürft. *ts*

Thomas Stuchlik



Alle Jahre wieder: Langsam langweilen Sonys Formel-1-Updates. Zwar punktet der Raser mit zahlreichen Modi, großem Fahrerfeld und einer vorbildlichen KI, von der sich auch "Gran Turismo" eine Scheibe abschneiden dürfte. Allerdings können sich Besitzer der Vorgänger den Kauf abermals schenken, da die dezenten Neuerungen einfach zu wenig bieten. Auch das direkte Fahrverhalten blieb gleich. Das freut Einsteiger, Profis vermissen trotz abschaltbarer Fahrhilfen den letzten Kick. In Sachen Umfang motiviert "Formel Eins 06" dagegen prächtig: Die Karriere bietet viel Abwechslung. Nur grafisch sollte man nicht allzu viel erwarten, denn die flüssige Optik wird mit mangelnden Details erkauft. Doch das dürfte dürstende F1-Fans wie -Neulinge wenig stören.


PS2 Monte Carlo ist einer der hübscheren Kurse – dennoch verderben matschige Häuserbauten die Aussicht.


PS2 Regen verwandelt den Asphalt schnell in eine Rutschbahn. Vorsicht also mit Gas und Bremse!

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	22		
Online	22		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ✓ Lenkrad
- ○ Maus
- ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun
- ○ Keyboard
- ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ○ Surround
- ✓ ProLogic 2
- ○ 60 Hz
- ○ DTS
- ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony Liverpool, England
Hersteller: Sony
Website: www.playstation-f1.com

Pro
+ aktuelle Formel-1-Saison
+ motivierende Spielmodi
+ Multiplayer sogar mit PSP möglich
+ direkte Steuerung...

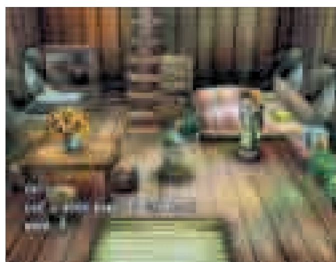
Contra
- ...die aber etwas ungenau ausfiel
- triste Optik

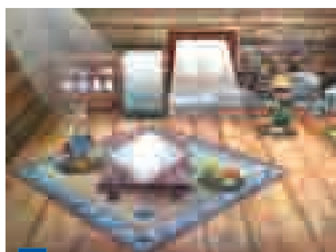
Alternativen:
PS2: F1 Career Challenge (75%, MAN!AC 07/03)
Xbox: F1 Career Challenge (76%, MAN!AC 07/03)
NGC: F1 2002 (77%, MAN!AC 10/02)

Formel Eins 06
Playstation 2
Grafik 72 %
Sound 71 %
79% Spielspaß

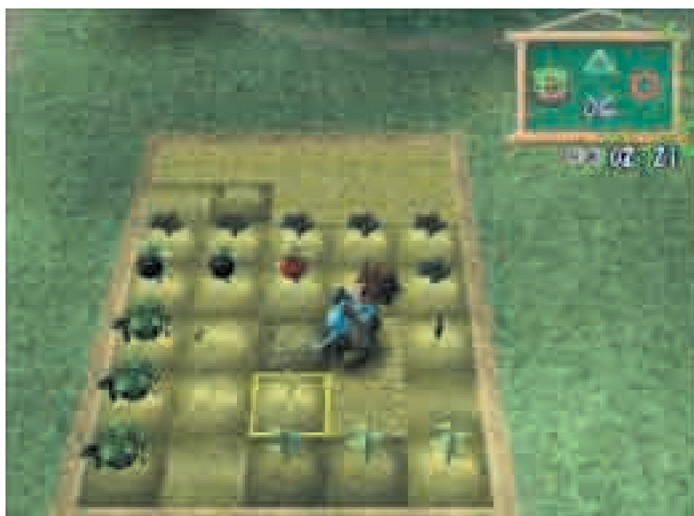
Suboptimal verbesserte F1-Simulation mit aktueller Lizenz, aber langweiliger Optik.

Harvest Moon A Wonderful Life Special Edition

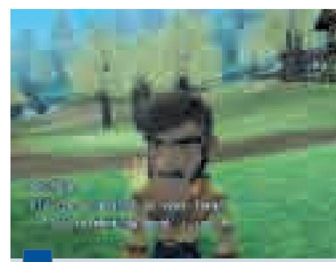




PS2 So schnell kann es gehen: Nachdem Ihr Celia mit einer prallen Melone angebaggert habt, stellt sich schon bald Nachwuchs im Haus ein.



PS2 Ist der Mai feucht und kühl, gibt es Frucht und Futter viel: Unser Farmer pflanzt verschiedenes Gemüse an und freut sich über reichhaltige Erträge.



PS2 Wie im echten Leben solltet Ihr soziale Kontakte pflegen.

Der traurige Anfang der virtuellen "Harvest Moon"-Geschichte bedeutet das Ende für ein polygonales Lebewesen: Der Vater des Protagosisten verstirbt einsam auf seiner kleinen Farm. Sein sehnlichster Wunsch ist es, dass Ihr den landwirtschaftlichen Betrieb mit derselben Leidenschaft wie er weiterführt. Den letzten Willen Eures Erzeugers könnt Ihr natürlich nicht abschlagen und macht Euch sogleich an die strapaziöse Arbeit. Außer dem Land und der Farm hat Euch Euer Vater eine Kuh (Ihr dürft allen Tieren einen Namen geben), einen putzigen Wachhund, eine Hand voll Arbeitsgeräte und wenig Startkapital hinterlassen.

Für ein sorgenfreies Leben reicht dies natürlich nicht aus: Bestellt also Samen und pflanzt leckeres Gemüse an, kauft pflegeleichte Hühner und melkt Eure Kuh für frische Milch. Geht mit Euren herzallerliebsten Tieren behutsam um: Zieht sie mit feinstem Futter auf, redet den Geschöpfen gut zu und streichelt sie mit einer artgerechten Bürste. Die Tiere danken es Euch mit 1A-Qualitätsprodukten.

Doch vergesst auch Euer eigenes Wohl nicht: Berieselt Euch mit verschiedenen Musikplatten, gönnt Euch stets genügend Schlaf und brutzelt am heimischen Herd leckere Mahlzeiten. Kümmert Ihr Euch zu wenig um das Seelenheil Eures Nachwuchs-Landwirts, verwandelt sich der einstige Strahlemann in einen griesgrämigen Bauern.

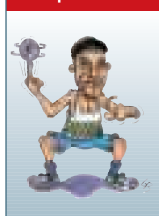
Die ewige Liebe

Neben dem Farmbetrieb ist es Eure größte Lebensaufgabe, eine passende Hofdame fürs Leben zu finden. Also schenkt z.B. Flora Blumen oder bezirzt Celia mit süßen Früchtchen. Doch das reicht noch nicht – Ihr solltet Euch auch bei den anderen Dorfbewohnern einen guten Ruf verschaffen: Spendet etwa dem obdachlosen Vagabunden eine warme Mahlzeit oder diskutiert in der Dorfkneipe mit dem verplanten Doktor über alternative Heilmethoden.

Hier noch die spielerischen PS2-Special-Edition-Änderungen gegenüber der Gamecube-Version: Ihr dürft mit vier anstatt drei Frauen flirten, die neue Lady heißt Lumina. Die Auserwählte schenkt entweder einem Jungen oder Mädchen das Leben. Außerdem könnt Ihr Eure Farm auch nach erfolgreich abgeschlossener Story-Kampagne weiter aufbauen. *rf*

Testmuster von Mowin, Tel.: 0821/3490226

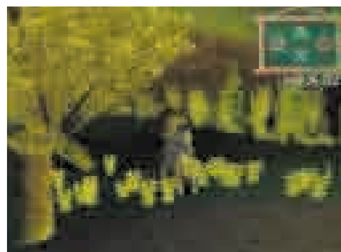
Raphael Fiore



Lieblose Umsetzung: Die Gamecube-Version heimste dank angenehm gewalt- und stressfreiem Spielablauf, erfrischend anderer Spielidee sowie langer Beschäftigungsdauer satte 80% Spielspaß ein (MAN!AC 05/04). Diese positiven Aspekte bleiben zwar in der PS2-Variante erhalten, jedoch enttäuscht die neueste Bauernsimulation in vielen Belangen: Die triste Optik hat mit der zuckersüßen Cube-Präsentation nichts gemein, wegen der hakeligen Steuerung könnt Ihr Eure Farmarbeit nicht gezielt ausüben. Ausserdem alterten viele Spielelemente schlecht: Die Nacht bricht viel zu schnell herein und Ihr hadert öfters mit der umständlichen Menü-Bedienung. Ungeübte Zocker vermissen außerdem einen einsteigerfreundlichen Start.



PS2 Sorgt Euch um Eure Tiere, Ihr werdet mit Liebe und Nahrung belohnt.



PS2 Lasst Eure Seele baumeln und reitet öfters mit Eurem Pferd aus.

Genre: Simulation
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei — **Preis:** ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Marvelous Interactive, Japan
Hersteller: 505 Game Street
Website: www.mmv-i.net

Pro
+ kinderfreundliche Spielewelt
+ viele positive Lebensweisheiten
+ allerliebste Tiere

Contra
- kniffliger Einstieg für Neubauern
- hakelige Steuerung
- trostlose Grafik

Alternativen:
PS2: Die Sims 2 (86%, MAN!AC 12/05)
Xbox: Die Sims 2 (86%, MAN!AC 12/05)
NGC: Die Sims 2 (86%, MAN!AC 12/05)

Harvest Moon: Special Edition

Playstation 2
Grafik 52 %
Sound 38 %
66 % Spielspaß

Träge Steuerung, mühselige Bedienung und biedere Optik verderben das schöne Bauernleben.

Stella Deus The Gate of Eternity


PS2 Wanderkarte: Freies Erkunden ist verboten, Ihr reist auf festen Routen.

Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
D/E englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Atlus, Japan
Hersteller: 505 Game Street
Website: www.505gamestreet.com

Pro
+ suchterregendes Spielprinzip
+ komfortable Menüstruktur
+ stilsicheres Charakterdesign

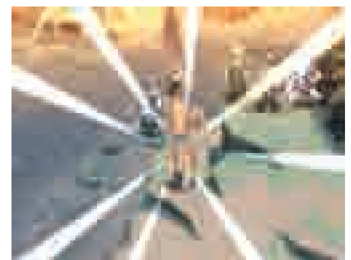
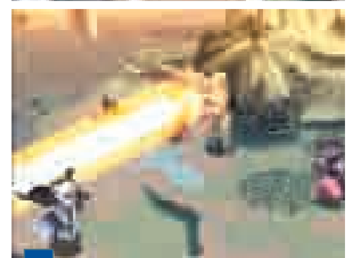
Contra
- biedere Präsentation
- schlecht ausbalanciert
- nerviger Angst-Modus

Alternativen:
PS2 La Pucelle Tactics (86%, MAN!AC 06/05)
Xbox keine erhätlich
NGC Fire Emblem: Path of Radiance (77%, MAN!AC 12/05)

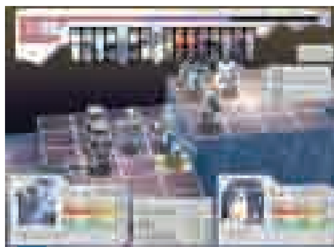
Stella Deus
Playstation 2
Grafik 71 %
Sound 79 %
70 % Spielspaß

Solide Rundenschlachterei mit Balance-Schwächen und kleinen Nervtötern, aber kaum Neues.


PS2 Alles im Blick: Dank komfortablem Kampfstand werdet Ihr mit allen taktischen Infos versorgt. Oben steht die Zugreihenfolge, unten die Werte der Kontrahenten.



PS2 Die Golem-Spezialattacke blendet mit strahlender Anime-Pracht.

Das Genre der Rundentaktik-RPGs ist fast so alt wie das Rollenspiel-Konzept selbst. Schon zu NES-Zeiten konntet Ihr frei wählen zwischen den rundenbasierten Zufallskämpfen eines "Dragon Quest" oder den taktisch ausgefeilteren Waffengängen der "Fire Emblem"-Serie. Der Unterschied: Während Ihr beim erstgenannten Spielprinzip vor allem eine fantastische Isometrie-Welt erkundet und die Kampfmenüs eher flott wegdrückt, liegt der Schwerpunkt des Rundentaktik-Spielkonzeptes ganz auf den Kämpfen. Die Story wird meist in selbstablaufenden Sequenzen ohne viele Einflussmöglichkeiten Eurerseits erzählt. Eine abstrakte Landkarte simuliert die nebensächliche Fortbewegung Eurer Helden in der Spielwelt. Die Scharmützel und kleinen Schlachten, die in das kaum ausgeschmückte Storygerüst eingebettet sind, werden dagegen mit allen dramatischen Details und hochkomplex präsentiert.


PS2 In den grauen Katakomben der Langeweile trainiert Ihr Euren Trupp.

"Stella Deus" ist ein typischer Genrevertreter der Rundentaktik. Nach unserem Import-Test in MAN!AC 07/05 schiffte sich Held Spero mit seinem bunt zusammengewürfelten Kriegerhaufen in Richtung Europa ein und landete mit dem Untertitel "The Gate of Eternity" im technisch angepassten PAL-Hafen.

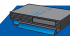
Kastenweiser Rundenkrieg

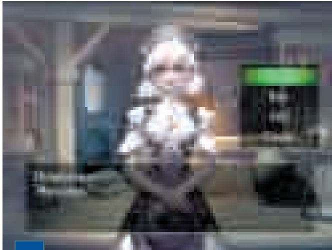
Inhaltlich bleibt alles beim Alten. Lediglich ein Menü vor Spielbeginn gibt Euch die Wahl zwischen originaler NTSC-Bildrate und dem Darstellungsmodus europäischer Norm. Gesprochen wird weiterhin englisch und auf sehr hohem schauspielerischem Niveau. So lasst Ihr Euch ein weiteres Mal die Geschichte des blonden Spero vortragen, der seine Heimatwelt vor der Zerstörung retten will und darum das Tor der Ewigkeit öffnen muss. Weitere Zutaten im Handlungsbrei: ein faschistoider Kriegsherr, eine gar liebliche Umwelt-Aktivistin und zahlreiche Vertreter der üblichen Waffengattungen. Um Eure Reihen nach und nach mit Schwert- und Lanzenschwingern, Bogenschützen und Magiebenutzern zu füllen, folgt Ihr nicht nur der Hauptstory, sondern müsst in den zahlreichen Städten auf der Landkarte nach Nebenquests forschen. In den stadteigenen Gilden werdet Ihr um Hilfe gegen Diebe gebeten, lasst Euch auf Armdrück-Wettbewerbe ein oder nehmt Herausforderungen übler Raubritter an. Was dann folgt, kennen Genre-Fans zur Genüge: Ein schmuckloser Textblock informiert Euch über den Ausgang der Queste, je nach Level der Truppenhelden wird Erfolg oder Versagen berechnet. Kommt es bei Haupt- oder Nebenaufgaben zur bewaffneten Auseinandersetzung, wird eine frei drehbare Übersicht des aktuellen Schlachtfeldes eingeblendet. Hier platziert Ihr in stilsicherer

Max Wildgruber



Runde für Runde vergeht Stunde um Stunde: "Stella Deus" mag altbacken und bieder daher kommen, weder viel Neues bieten noch auf altbekannte Genre-Fehler wie den Trainingszwang verzichten. Na und? Als Rundentaktik-Fan bin ich sofort am Bildschirm festgeklebt. Anstatt die kostbare Freizeit am wonnigen Baggersee zu verplanschen, hetze ich meinen juvenilen Junkertrupp durch eine Trainingssitzung nach der anderen, nur um die nächste Mission mit taktischer Überlegenheit angehen zu können. Genau das kann Atlus aber nur von einem alternden Fan des Genres wie mir erwarten. Moderne Rollenspieler, die kein Verständnis mehr für stundenlanges Aufleveln haben, sehen sich schnell gefrustet nach bekömmlicheren Konkurrenzprodukten um – und die Konkurrenz ist hart und zahlreich im Feld der Rundentaktik. Drehbare Schlachtfelder hatten wir schon zu PSone-Zeiten, ein Hörspiel mit nett gezeichneten Standbildern reicht als Story-Vehikel nicht mehr aus, um sich vom Wertungsmittelmaß abzuheben. Außerdem nervt der Angst-Modus! Angsthasenhelden, die einen Befehl aus Furcht nicht auszuführen wagen, kommen in die Spieldesign-Hölle!





PS2 Fesche Mädels laufen Euch zuhauf über den Weg. Dieses verkauft Waffen.

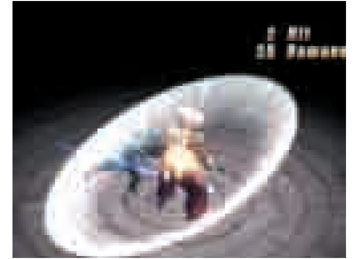
Zeichentrickoptik Eure Kämpen auf dem Kästchenraster der Ehre und lasst sie Feld für Feld und Runde um Runde gen Feind marschieren.

Nix Neues im Rasterland

Als zeitgemäßes Taktikspiel gibt Euch "Stella Deus" beim Truppenverschieben alle erdenkliche Schützenhilfe. Ist beispielsweise Held Spero an der Reihe, zeigt ein blaues Farbfeld die möglichen Züge an, der Angriffsspielraum des aktiven Helden wird rot eingefärbt. Neuigkeiten bei den Fähigkeiten Eurer Kampfeinheiten gibt es nicht. Während Schwertkämpfer Spero durch geringe Reichweite in den Nahkampf gezwungen wird, kann sein lanzenbewehrter Kumpel Grey zwei Gegner auf einmal treffen, wenn diese direkt hintereinander stehen. Magielady Linea darf dagegen weitreichende Felder astral bombardieren, ist durch saftige Aktions- und Magiepunktkosten allerdings auf wenige Zauber pro Kampf beschränkt. Ob Schritt, Sprung oder Schlag, jegliche Aktion kostet ein paar Aktionspunkte, von denen Eure Helden beim Levelanstieg immer mehr bekommen. So könnt Ihr später im Spiel wählen, ob Ihr lieber dreimal auf einen Gegner in der Nähe einhauen wollt oder nur einen Hieb ausführt, dann weglauft und mit den restlichen Punkten einen Heilsamen mampft. Magieattacken und Heilzauber kosten als so genannte Skills zusätzliche Magiepunkte. Neue Fähigkeiten schaltet Ihr durch gesammelte Punkte frei, die Ihr unabhängig vom Level auf Eure Helden verteilen könnt. Besonders harte Gegner wie den behämmerten Axtmörder Viper schickt Ihr mit Teamattacken in die Ewigkeit. Stehen mehrere Helden beisammen, könnt Ihr sämtliche Attacken zu mächtigen Kombi-Manövern vereinen. *mw*



PS2 Dschungelcamp: Die zweckmäßige Grafik versprüht einen sterilen Charme. Vor allem die pastellige Farbpalette sorgt für ein wohlig entspanntes Taktikspiel.





PS2 Kombo-Attacken und kritische Treffer glänzen mit Spezialeffekten.

Testmuster von Mowin, Tel.: 0821/3490226

VIDEO AUF DVD!

Gottlieb Pinball Classics


PS2 Der "Play-Boy"-Tisch von 1932 ist das älteste Gerät der Sammlung.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei · Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad · Maus · Flight-Stick · Lightgun · Keyboard · Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9 · Surround · ProLogic 2 · 60 Hz · DTS · Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Farsight Studios, USA
Hersteller: System 3
Website: www.system3software.co.uk

Pro
+ hohe Tischzahl
+ originelle Oldie-Geräte mit dabei
+ hübsche grafische Umsetzung
+ gute Ballphysik...

Contra
- ...die allerdings eine Spur träge wirkt
- teilweise frustiges Credit-System

Alternativen:

PS2	Flipnic (79%, MAN!AC 03/04)
Xbox	keine erhältlich
NGC	Odama (81%, MAN!AC 06/02)

Gottlieb Pinball Classics

Playstation 2
Grafik 71 %
Sound 60 %
79% Spielspaß

Realitätsgetreue Simulation klassischer Flippertische, die sich mehr an Könner richtet.


PS2 "Black Hole" faszinierte in den 80er-Jahren mit seiner zweiten Flipperebene, bei der das Geschehen wortwörtlich auf den Kopf gestellt wurde.

Die "Gottlieb Pinball Classics" wagen den Sprung von der PSP auf die PS2 und belasten dort Euren Geldbeutel nur mit moderaten 30 Euro. Inhaltlich hat sich nichts getan, Ihr bekommt genau das, was sich bereits auf der UMD tummelte.
System 3 hat sich aus dem Fundus des namensgebenden Flipperherstellers elf Geräte aus sechs Jahrzehnten herausgepickt. Dabei wurde Wert auf die detailgetreue Umsetzung der Originale gelegt: Ihr treibt die Silberkugel also nicht durch aufgemotzte oder verschlimmbesserte Adaptionen, sondern genießt das authentische Design. Entsprechend sind neumodische Gimmicks wie komplexe Rampenkonstruktionen eher selten, dafür könnt Ihr bei einigen exotischen Tischen ungewohnte Flipperaspekte erleben: Der Oldie "Play-Boy" verzichtet z.B. gänzlich auf bewegliche Arme, während der unveröffentlichte Prototyp "Goin' Nuts" das 'Multiball'-Prinzip in den Mittelpunkt stellt oder bei "Strikes n' Spares" eine Bowlingbahn simuliert wird.

Gib mir die Kugel

Geflippert wird mittels Schultertasten, der Analogstick dient zum Rütteln des Tisches (zu viel Einsatz führt zum berüchtigten "Tilt" und Ballverlust). Spielt Euch im Turnier durch alle Tische, indem Ihr Mindestpunktzahlen erreicht, alternativ könnt Ihr jedes Gerät einzeln auswählen. Allerdings braucht Ihr für die meisten Flipper 'Credits' – die gewinnt Ihr u.a. durch das Erzielen von High Scores. Wer zudem bestimmte Zielvorgaben erfüllt, stellt einen Automaten dauerhaft auf Freispiel. Abgerundet wird die Spielhalle durch eine Museumssektion und zwei Glücksspiel-Oldies, bei denen Ihr gewonnenes Geld mit etwas Dusel vermehrt, es aber auch verlieren könnt. *us*


Ulrich Steppberger

Feine Flippersammlung mit kleinen Schönheitsfehlern: "Gottlieb Pinball Classics" macht auch auf der PS2 eine gute Figur, zumal der größere Bildschirm die vielen Details in den Tischen noch besser rüberbringt und damit die Übersicht steigt. Allerdings bemerkt Ihr an der eigentlich guten Ballphysik eine obskure Änderung, denn im Gegensatz zum PSP-Kollegen kullern die Kugeln etwas langsamer über das Spielfeld – das wirkt sich zum Glück nicht übermäßig negativ aus, sorgt aber doch für einen Punktabzug. Weiterhin nicht glücklich werde ich mit dem frustigen 'Credit'-System, das weniger erfahrenen Spielern den Zugang zu einigen Tischen unnötig erschwert. Wer sich aber mit der Materie auseinandersetzen will, der wird prima bedient.

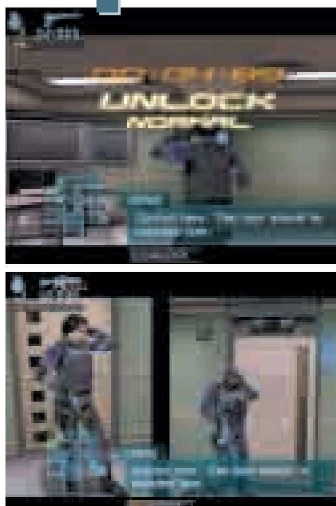

PS2 Der "Victory"-Flipper ist einer der wenigen Vertreter der Sammlung, der mehr mit modernen Elementen wie Rampen arbeitet.

70 Jahre Münzengräber
Alle Flipper der Sammlung

Ace High	1957
Big Shot	1974
Black Hole	1981
Central Park	1966
El Dorado and the City of Gold	1984
Genie	1979
Goin' Nuts	1983
Play-Boy	1932
Strikes n' Spares	1995
Tee'd Off	1993
Victory	1987

PS2 Der Bowling-Tisch sieht simpel aus, erfordert aber viel Genauigkeit.

Operation Winback 2



PS2 Ihr betätigt den Schalter, um für den Kollegen (unten) die Tür zu öffnen.



PS2 Direkt aus dem Klischee-Handbuch für Schurken: Alle drei Missionen stellt sich Euch ein irrer Waffenfetischist in den Weg – macht ihn kalt.

Koei hat sich Zeit gelassen: Erst nach fünf Jahren veröffentlicht der Nippon-Hersteller eine Fortsetzung zur Taktik-Action "Operation Winback". Die lange Schaffenspause nutzten die Entwickler nicht: Der mit "Project Poseidon" untertitelte Nachfolger präsentiert sich im gleichen nüchternen Grafik-Gewand, dafür wurden die Hauptakteure ausgetauscht. Im Erstling ging es mit dem blonden (und mies synchronisierten) Jean-Luc gegen Terroristen ins Feld, jetzt steuert Ihr drei Mitglieder des Crisis Response Teams. Craig, Mia und Nick stapfen abwechselnd durch lineare, Gegner-verseuchte Levels. Das Besondere: Die Missionen sind in zwei Routen (A und B) unterteilt, die Ihr nacheinander absolviert. Aktionen die Ihr auf Pfad A ausführt, beeinflussen Euren Weg durch Route B. Öffnet Ihr Türen, deaktiviert Laserfallen oder liefert Feuerunterstützung, seht Ihr das Ergebnis erst beim Spiel mit dem zweiten Charakter. Oft sind die Hilfsdienste zeitabhängig: Erfüllt Ihr schnell genug eine Aufgabe, werdet Ihr später in Route B mit Lebenspunkten belohnt. Beide Spielfiguren teilen sich die Gesundheitsenergie bzw. geben sie am Ende eines Abschnitts an den Partner weiter. Verlorene Punkte werden zu Beginn des zweiten Pfades nicht ersetzt – im schlimmsten Fall startet Ihr mit dem Rest von nur einem Zähler.

Massenkarambolage

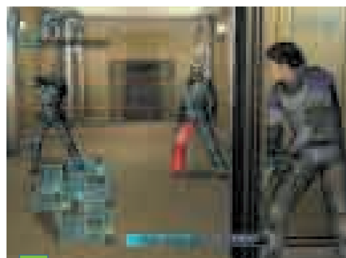
Dabei reicht ein Treffer der Gegner, um Euch einen der sowieso knapp gesäten Energiepunkte abzuziehen. Selbst braucht Ihr bei leichtem Schwierigkeitsgrad zwei (bei einem Kopfschuss einen) Schuss, bevor ein Widersacher zu Boden geht. Wichtig ist, wohin Ihr zielt: Trefft Ihr Arme und Beine, setzt Ihr die Schurken nur außer Gefecht, Körpertreffer enden tödlich. Um möglichst wenig Schaden zu erleiden, nutzt Ihr geschickt die Deckung. Mit dem Rücken lehnt sich Euer Charakter gegen Wände und Kisten, via linker Schultertaste blickt Ihr um die Ecke und richtet das Fadenkreuz auf das gewünschte Ziel aus. Durch Druck auf die rechte Schultertaste schnellt Ihr hervor, gebt ein paar gezielte Schüsse auf das vorher anvisierte Objekt ab und zieht Euch mit Loslassen der Taste wieder in die Deckung zurück.

Im Multiplayer-Modus setzt Ihr dagegen auf offensive Taktiken: Nahkampf oder Schussduell machen im Deathmatch oder Survival Battle mit vier Mitspielern mehr Sinn. Wer sich hier versteckt, endet schnell als williges Kanonenfutter. *jw*

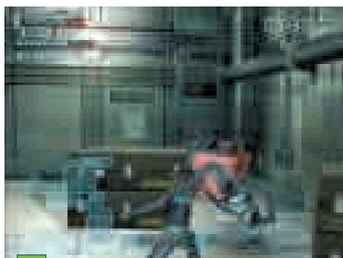
Janina Wintermayr



Wer den Vorgänger kennt und mag, wird mit "Operation Winback 2: Project Poseidon" schnell warm: Die Fortsetzung behält das simple aber effektive 'Ballern aus der Deckung'-Spielprinzip bei und fügt ein paar interessante Elemente bei. So peppt das Zwei-Routen-System den linearen Spielverlauf auf und sorgt für einen Hauch an taktischem Tiefgang. Wenn aber die ohnehin knapp gesetzten Lebenspunkte nach Abschluss einer Route nicht erneuert werden, kann das für Frust sorgen. Schließlich gibt's innerhalb einer Mission keine Rücksetzpunkte, nur bei Bossgegnern dürft Ihr gnädigerweise direkt vor dem Kampf wieder einsteigen. Xbox- und PS2-Version sind nahezu identisch, auch bei den mäßigen Multiplayer-Modi herrscht ruckelige Einigekeit.



XB Ihr könnt Kopf, Arme, Beine und Torso ins Visier nehmen.



XB Schlagfertige Lady: Mit nur einem Knopfdruck haut Ihr Gegner um.

Genre: Action
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 **Preis:** ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Pro Logic 2, ✓ 60Hz, DTS

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Cavia Inc., Japan
Hersteller: Koei/THQ
Website: www.koei.com

Pro
+ Zwei-Routen-System
+ taktisches Geballere
+ gelungene Steuerung

Contra
- grafisch bieder
- schwer, weil keine Rücksetzpunkte
- ideenloses Leveldesign

Alternativen:
PS2 Fire for Effect: CT Special Forces (69%, MAN!AC 06/05)
Xbox Fire for Effect: CT Special Forces (69%, MAN!AC 06/05)
NGC Ghost Recon 2 (78%, MAN!AC 06/05)

Operation Winback 2

Playstation 2 Grafik 64 % Sound 68 % **65 %** Spielspaß

Xbox Grafik 62 % Sound 68 % **65 %** Spielspaß

Durchschnittliches Geballere mit netten Ideen – für Gelegenheitszocker jedoch zu schwer.

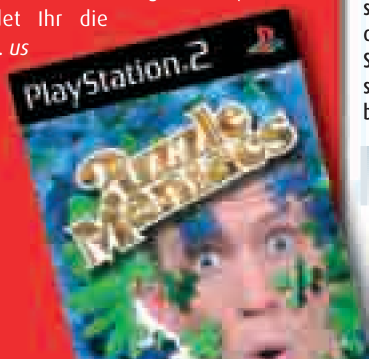
Euer Wunsch ist uns Befehl: Nachdem die Vorstellung der hier zu Lande nicht so leicht zu bekommenden Billigspiele von 505 Game Street ein durchgehend positives Leserecho gefunden hat, nehmen wir gleich den nächsten Schub unter die Lupe. Auch diesmal bekommt Ihr alle auf dieser Doppelseite vorgestellten Spiele für 17,99 Euro bei Mowin Entertainment (Tel. 0821/3490226, E-Mail: info@mowin.de), Händler wenden sich an World Wide Games (E-Mail: info@worldwidegames.de). Die gleichen Bezugsquellen gelten übrigens auch für die ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten Midprice-Spiele "Magna Carta", "Stella Deus" und "Harvest Moon".



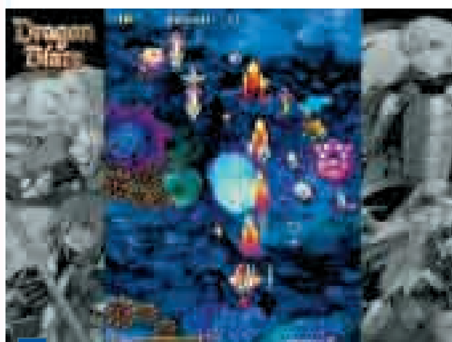
505 Japan-Exoten für kleines Geld

Gutes muss nicht teuer sein: In der zweiten Runde unserer Budget-Tests stellen wir einige echte Kleingeld-Kracher vor.

Der neue Schwung an Spielen stammt wieder aus Japan, allerdings wurden nicht alle Titel vom D3-Label "Simply 2000" übernommen. 505 Game Street veröffentlicht auch reinrassige Shoot'em-Ups namhafter Hersteller wie Taito und Psikyo. Dieses klassische Action-Subgenre hat seine Ursprünge bekanntlich in der Automatenwelt und richtet sich traditionell an ein kleines, aber engagiertes Zielpublikum, das sich die Heim-Umsetzungen in Fernost bestellt. Um das heimische Publikum auf den Geschmack zu bringen, sind deshalb die preisgünstigen PAL-Fassungen von 505 Game Street ideal, zumal dank 60Hz-Modus das originale Spielgefühl erhalten bleibt. Wieso der Publisher allerdings einige Spielenamen geändert hat, bleibt sein Geheimnis: Während "Sengoku Ace" nur leicht zu "Samurai Aces" mutierte, bekam die Fortsetzung "Sengoku Blade" mit "Tengai" einen ganz anderen, noch nichtssagenderen Namen verpasst – an der Qualität der Spiele ändert das zum Glück aber nichts. Wer übrigens noch mehr über die fünf Shoot'em-Ups erfahren will, der greift zu alten MAN!ACs: In den Ausgaben 02/05 bzw. 06/05 findet Ihr die Import-Tests. *us*



Dragon Blaze

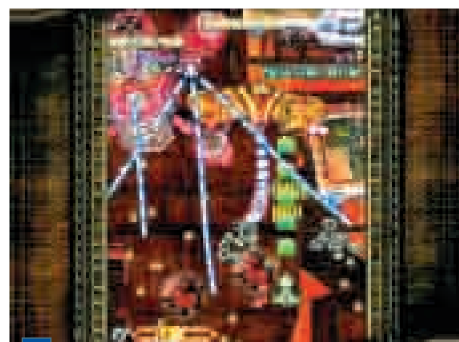


PS2 Euer schuppiges Reittier gleitet durch ansehnliche Fantasy-Szenarien voller Feinde.

Ins Fantasy-Reich entführt Euch dieser Vertikalshooter, in dem Ihr auf dem Rücken eines Drachens sieben abwechslungsreich in Szene gesetzte Welten von Gegnern säubert. Zwar werdet Ihr reichlich unter Beschuss genommen, die Projektile übermannen Euch dennoch nicht so stark wie bei modernen Shoot'em-Ups. Euer Reittier dient nicht einfach als zum Szenario passende Raumschiff-Alternative, sondern hilft Euch mit einem besonderen Kniff aus der Patsche: Neben genreüblichen Smartbombs könnt Ihr Euch nämlich zeitweilig vom schuppigen Begleiter trennen und ihn als unverwundbaren Angreifer voran schicken – eine feine Ballerei.

Genre:	USK-Rating	WERTUNG
Shoot'em-Up	12	5 von 5

Gigawing Generations

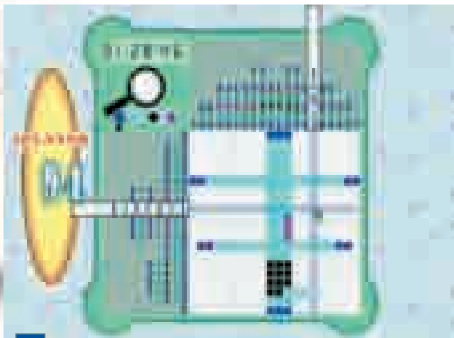


PS2 Das ist noch harmlos: Häufig seht Ihr vor lauter Schüssen kaum noch etwas anderes.

Der dritte Teil der "Gigawing"-Serie ist ein typischer Vertreter der 'Score-Shooter'-Kategorie: Im Handumdrehen füllen massenhaft Projektilsalven den Bildschirm, dafür ist Euer Raumschiff nur im Zentrum verwundbar. Trotz des heftigen Dauerbeschusses haben auch weniger versierte Piloten eine Chance, denn als Überlebenshilfe besitzt der Gleiter einen Schutzschild, der bei Benutzung kurzzeitig alle Salven auf die Gegner zurück reflektiert. Die sechs vertikal scrollenden Levels sind technisch schick in Szene gesetzt, bieten ordentliche Endgegner und können auch gemeinsam im Team angegangen werden.

Genre:	USK-Rating	WERTUNG
Shoot'em-Up	12	5 von 5

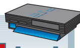
Puzzlemaniacs



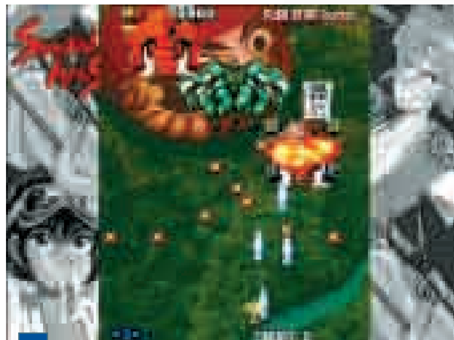
PS2 Das lässt die grauen Zellen rauchen: Mit mehreren Farben werden die Picross-Rätsel richtig knackig.

Wer gerne grübelt, bekommt hier massenhaft Aufgaben geboten: Stolze 2.000 Knobeleien erwarten Euch in drei Kategorien. Am schwächsten fällt die Kästchenschiebe-Variante aus, bei der Ihr ohne eingeblendete Hilfsmittel wenig Orientierung habt. Tadellos und unterhaltsam funktioniert dagegen das klassische Teilepuzzle. Den Höhepunkt stellen knifflige Picross-Aufgaben dar, wie sie alte Hasen noch von einem Game-Boy-Modul mit Mario kennen. Anhand knapper Hinweise kreuzt Ihr Kästchen an, um ein Motiv freizulegen; durch den Einsatz verschiedener Farben wird's noch herausfordernder. Die Aufmachung ist schlicht, der Inhalt aber klasse.

Genre: Denkspiel | USK-Rating frei | WERTUNG 5 von 5



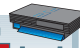
Samurai Aces



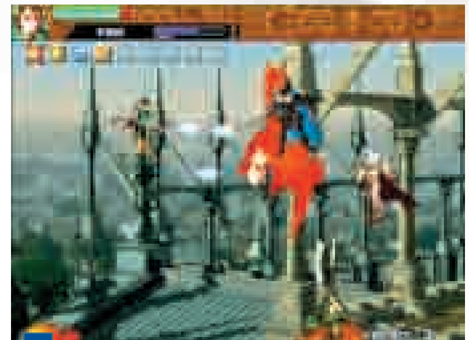
PS2 Abseits der Norm: Statt Weltraum und Aliens gibt's Klingenschwinger und Antik-Panzer.

Wer seine Vertikalshooter etwas gemütlicher mag, ist bei den "Samurai Aces" gut aufgehoben: Als fernöstlicher Schwertkämpfer ballert Ihr Euch mit mystischen Kriegern durch acht Welten, duelliert Euch an den Abschnittsenden mit gruseligen Endgegnern und rüstet Eure Wummen auf, indem Ihr von Standardgegnern hinterlassene Kapseln aufklaubt. Der Automatenumsetzung merkt man ihre Herkunft aus den frühen 90er-Jahren an, denn grafisch fällt sie nicht sonderlich detailliert aus und die unkomplizierten Feindformationen lassen ein halbwegs entspanntes Spielen zu. Alles in allem also unspektakulär, aber sehr ordentlich.

Genre: Shoot'em-Up | USK-Rating 12 | WERTUNG 5 von 5



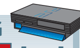
Sol Divide



PS2 Nur nicht durcheinander kommen: Auf Knopfdruck wechselt Ihr die Art des Spezialschusses.

Statt auf genreübliche SciFi-Aufmachung zu setzen, bedient sich der Horizontalshooter bei den Hack'n'Slays. Ihr steuert kein schnittiges Raumschiff, sondern lenkt einen schwebenden und etwas groß geratenen Schwertkampfhelden über den Bildschirm. Statt massig Gegnerhorden auf Euch loszulassen, stellt Euch "Sol Divide" nur eine Hand voll Feinde gegenüber, die dafür aber mehr aushalten als das übliche Kanonenfutter – auch Obermotze geben sich recht häufig ein Stelldichein. Ihr beherrscht diverse Spezialattacken, die aber per Knopfdruck durchgeschaltet werden müssen, was manchmal verwirrend ist. Trotzdem ballert es sich anständig.

Genre: Shoot'em-Up | USK-Rating 12 | WERTUNG 5 von 5



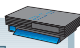
Space War Attack



PS2 Gebt dem Insekt Saures: Das außerirdische Ungeziefer reagiert allergisch auf Beschuss.

Wem "After Burner" zu simpel und die "Ace Combat"-Serie zu kompliziert ist, der findet mit der günstigen Jet-Ballerei eine ordentliche Kompromiss-Lösung. Ihr fliegt über etwas karg gestaltete Land- und Wasserareale, orientiert Euch am Radarschirm und nehmt außerirdische Invasoren ins Visier. Neben einer Bordkanone stehen Euch verschiedene Raketentypen zur Verfügung, nach erfolgreichen Missionen kommen neue Kaliber dazu. Das Handling tendiert deutlich mehr in Richtung Action als Simulation und geht leicht von der Hand. Auch optisch macht die Ballerei trotz fehlender 60Hz-Option eine ordentliche Figur.

Genre: Action | USK-Rating 12 | WERTUNG 4 von 5



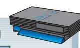
Taxi Rider



PS2 Da hilft auch das knuffige Autodesign nichts: In der Stadt fällt die Orientierung schwer.

Eine gute Idee zu kopieren, ist prinzipiell nicht das dümmste Vorhaben: So dient hier eindeutig Segas wilde Arcadeflitzerei "Crazy Taxi" als Vorbild. Der Nachahmer versucht zwar, das Konzept durch ein paar Zusätze wie mehr unterschiedliche Stadtbereiche und aufrüstbare Fahrzeugkomponenten zu vertiefen, hat aber grundlegende Probleme: Die Grafik flimmert so heftig, als ob wir immer noch in den PS2-Anfangstagen wären. Außerdem irrt Ihr oft orientierungslos in den simplen Umgebungen herum, auch das Fahrgefühl Eures Vehikels ist fernab jeglicher Realität. Da macht es mehr Sinn, in Gebrauchtläden nach dem Original-"Crazy Taxi" zu suchen.

Genre: Rennspiel | USK-Rating frei | WERTUNG 2 von 5



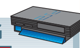
Tengai



PS2 Weg mit dem Robofisch: Das kuriose Design verknüpft Asien-Ästhetik mit SciFi-Maschinerie.

Der Nachfolger der "Samurai Aces" behält zwar die Fernost-Thematik bei, wechselt aber die Orientierung: Statt nach oben zu ballern, schweben Eure Schwertkämpfer nun durch seitlich scrollende Levels. Auch hier geht es im Verhältnis zu neuzeitlichen Shoot'em-Ups relativ gemächlich zur Sache: Statt mit komplizierten Waffensystemen zu hantieren, rüstet Ihr Eure Helden mit Extrakapseln quasi im Vorbeiflug nach und nach auf. Grafisch werden nett anzusehende Bitmap-Welten präsentiert, die japanische Unterwelt-Thematik sorgt für hübsche Optiken. Und da sich die Schwierigkeit in Grenzen hält, haben auch Frischlinge ihren Spaß.

Genre: Shoot'em-Up | USK-Rating 12 | WERTUNG 5 von 5

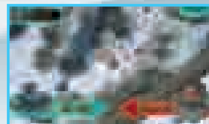


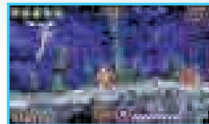
MAN!AC MOBILE

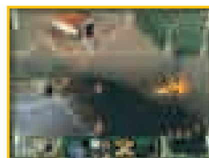


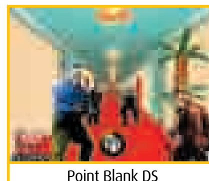
Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (siehe unten).


Field Commander


Ultimate Ghosts 'n Goblins


Die Siedler


Point Blank DS

 Previews

Inhalt

Highlight-Top-10

 **Nintendo DS**

	Spielename	Wertung	Test
1	New Super Mario Bros.	91%	08/06
2	Mario Kart DS	91%	12/05
3	Advance Wars: Dual Strike	90%	10/05
4	Mario und Luigi: Zusammen durch...	90%	03/06
5	Castlevania: Dawn of Sorrow	90%	11/05
6	Animal Crossing: Wild World	88%	06/06
7	Super Mario 64 DS	88%	04/05
8	Tetris DS	87%	05/06
9	Metroid Prime Hunters	87%	06/06
10	Nintendogs	87%	11/05

Highlight-Top-10

 **Game Boy Advance**

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the P.	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Adv. 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi: Superstar Saga	90%	01/04
5	Fire Emblem: The Sacred Stones	90%	09/05
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Pokémon Smaragd	87%	11/05
10	Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls	87%	01/05

Highlight-Top-10

 **Sony PSP**

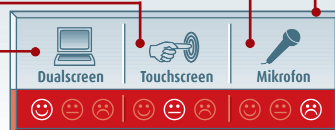
	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	91%	01/06
2	Ridge Racer	90%	10/05
3	LocoRoco	90%	08/06
4	Burnout Legends	90%	11/05
5	Virtua Tennis: World Tour	89%	10/05
6	Street Fighter Alpha 3 MAX	89%	04/06
7	SOCOM: Fireteam Bravo	88%	05/06
8	Prince of Persia Revelations	88%	02/06
9	Daxter	86%	06/06
10	Wipeout Pure	86%	10/05

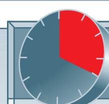
Mikrofon:
Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

DS-Details:
In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

Touchscreen:
Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

Dualscreen:
Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?





20 Minuten
Spieleindrücke

Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.

HANDHELD-NEWS

Point Blank DS

Namco wagt sich an eine Umsetzung, die auf den ersten Blick arg merkwürdig aussieht: Die Lightgun-Schießbude "Point Blank" feiert ein Comeback auf dem DS. Natürlich fuchtelt Ihr hier nicht mit einer Plastikwumme herum, sondern tippt per Stylus auf den Touchscreen – das funktioniert genauso gut und geht auch für Neulinge sehr leicht von der Hand.



NDS "Point Blank DS" setzt auf schrille wie niedliche Grafik.

Insgesamt 40 verschiedene Mini-Aufgaben aus allen drei Automatenvorlagen finden den Weg auf das Modul, außerdem gibt's natürlich die Möglichkeit, gegeneinander anzutreten und das eigene Können analysieren zu lassen. Besonders tiefgründig ist die Tipperei zwar nicht, aber als netter Spaß zwischendurch eine feine Sache.

MAN!AC-Prognose (PSP | GBA | DS)

Entwickler:	Namco, Japan
Hersteller:	Namco/Atari
Genre:	Geschicklichkeit
D-Termin:	4. Quartal

Statt via Lightgun wird nun mit Stylus 'geballert': skurril präsentierte Sammlung flotter Geschicklichkeitstests.

DIE WICHTIGSTEN NEUERSCHEINUNGEN DER KOMMENDEN MONATE



Game Boy Advance + Micro	Hersteller	Genre	Release
Ace Combat Advance	Atari	Action	2006
Babar	Game Factory	Jump'n'Run	7. August
Cars	THQ	Rennspiel	September
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	2. November
Legend of Spyro: A New Beginning	Vivendi	Abenteuer	Oktober
Rebelstar Tactical Command	Namco	Rollenspiel	August
Spider-Man: Battle for New York	Activision	Action	4. Quartal
Wario Ware Twisted!	Nintendo	Geschicklichkeit	2006



Nintendo DS	Hersteller	Genre	Release
Age of Empires: The Age of Kings	Majesco	Strategie	11. August
Castlevania: Portrait of Ruin	Konami	Action-Adventure	November
Death Jr. and the Science Fair of Doom	Konami	Action	4. Quartal
Lunar Knights	Konami	Action	4. Quartal
Micro Machines V4	Codemasters	Rennspiel	3. Quartal
My Frogger Toy Trials	Konami	Jump'n'Run	4. Quartal
Phoenix Wright Ace Attorney: Justice for All	Capcom	Simulation	1. Quartal 2007
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Jump'n'Run	2006



Sony PSP	Hersteller	Genre	Release
FIFA 07	Electronic Arts	Sportspiel	28. September
Gangs of London	Sony	Action	6. September
Gradius Collection	Konami	Action	September
Lego Star Wars 2: Die klassische Trilogie	Activision	Action-Adventure	September
Miami Vice: The Game	Vivendi	Action	18. August
Myst	Midway	Adventure	September
Tekken Dark Resurrection	Namco	Beat'em-Up	6. September
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	5. Oktober

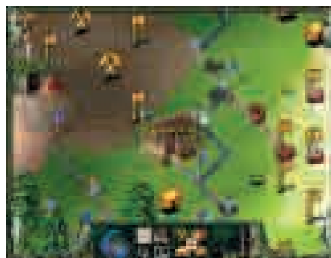
Die Siedler

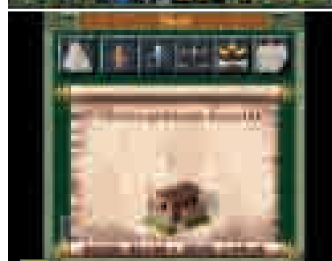


NDS Auch auf dem DS kommt die putzige Optik der Siedler gelungen rüber: Dahinter verbirgt sich außerdem ein anspruchsvoller Strategie-Aspekt.

Seit 13 Jahren werkeln Blue Byte fleißig an einer der langlebigsten und erfolgreichsten heimischen Spieleserien: "Die Siedler" stehen von jeher für Aufbaustrategie und verkörpern damit die deutschen Entwickler-Tugenden – sie erfreuen sich seit frühen Amiga-Tagen ungebrochener Popularität. Nun ist es Zeit für die kleinen Wuselvölker, sich erstmals im Handheldbereich auszubreiten – als erste Anlaufstelle wird der Nintendo DS besiedelt.

Ein Römertrupp landet auf einer einsamen Insel und muss dort zum Überleben eine neue Nation aufbauen. Ihr plant nicht nur das Straßennetz (je effektiver, desto höher wird die Produktivität), sondern verpasst Euren Bürgern verschiedene Jobs. Natürlich gibt's auch missgünstige Nachbarn, weshalb die Verteidigung nicht außer Acht gelassen werden darf. Zahlreiche Berufsmöglichkeiten, Kontinente und Landschaften sorgen für viele Möglichkeiten, dank Stylus sollte die Handhabung ebenfalls gut funktionieren – wir sind gespannt.





NDS Klug gelöst: Bei Bedarf lassen sich beide Bildschirme tauschen.

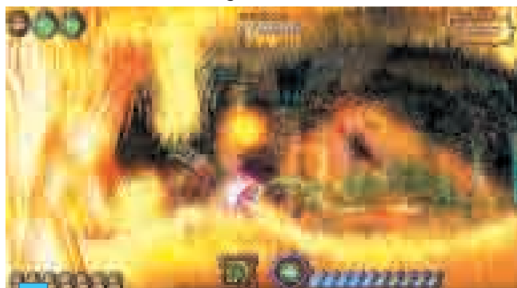
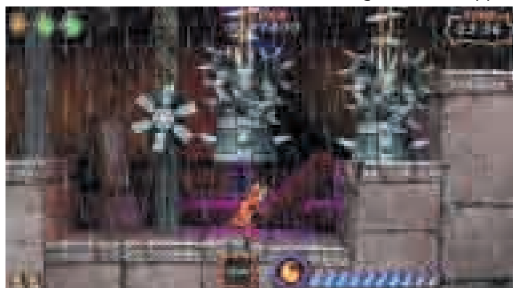
MAN!AC-Prognose (PSP | GBA | DS)

Entwickler:	Blue Byte, D
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Strategie
D-Termin:	4. Quartal

Die klassische Aufbau-Wuselei kommt im Handheld-Format und verspricht tiefgründige wie spaßige Strategie.

Ultimate Ghost 'n Goblins

Ritter Arthur schwört bei seinem Leben, dass er die liebliche Prinzessin aus den Fängen des gruseligen Fürsten der Dunkelheit befreit. Umgehend macht sich der tapfere Bartträger mit einer schäbigen Rüstung und Lanze bewaffnet auf den mit 1.000 Gefahren gespickten Weg – und eines ist sicher, ein Leben wird dem Ritter mit der süßesten Unterhose nicht zur Prinzessinnen-Rettung reichen: Denn Euch machen unzählige Biester wie Geister, Kobolde, Zombies, fleischfressende Pflanzen und andere Ungeheuer das Leben schwer. Doch im Gegensatz zu den hammerharten Vorgängern gönnt Euch Capcom drei Schwierigkeitsgrade – somit haben auch Anfänger eine Chance, das Spiel zu beenden. Als Einsteiger habt Ihr folgende Vorteile: Nach einem Lebensverlust steigt Ihr an derselben Stelle ein, während Profis wieder vom Levelanfang respektive Levelmitte anfangen müssen. Zudem könnt Ihr mit jeder gesammelten Rüstung eine Art Schutzschild aufbauen und z.B. erst nach fünf Treffern zu Staub zerfallen. Auch das Waffenarsenal hat sich tüchtig erweitert: Scheinbar haben sich die Capcom-Entwickler von der "Castlevania"-Serie inspirieren lassen: Erstmals schwingt Arthur auch eine Peitsche oder zermürbt ungläubige Dämonen mit heiligen Molotow-Cocktails.
Natürlich verlässt sich der Held auch auf alte Waffen wie Messer sowie Pfeil und Bogen, die alle aufrüstbar sind. Außerdem sammelt Ihr schützende Schilder und erhaltet etliche Items wie den Sprungschuh. Mit diesem führt Ihr den legendären Doppelsprung in der Luft aus, den Ihr bei knackigen Hüpfpassagen öfters einsetzen müsst. Die sensible Steuerung ist serientypisch schwer zu handhaben – in der Luft könnt Ihr etwa die Sprungrichtung nicht mehr ändern und landet so öfters in grünen Schleimseen. Apropos Schleim: Die grafisch sehenswerten Levels begeistern mit etlichen Details, abwechslungsreichem Aufbau und herrlich animierten Bewohnern. Auch der orchestrale Soundtrack passt wunderbar zu der actionreichen Rettungsaktion.

PSP Mach doch mal das Feuer aus: Im grafisch beeindruckenden Flammenlevel bekämpft Ihr einen mächtigen Feuergeist (links). Erdrückende Szene: Die Geschicklichkeitspassagen haben es in sich (rechts).

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action/Jump'n'Run
D-Termin:	September

Majestätische Wiederbelebung der hammerharten Action-Hüpferei mit bombastischer Optik und Top-Leveldesign.

Tekken Dark Resurrection

In Kürze verkloppen sich Namcos Prügelstars in einer erweiterten "Tekken 5"-Version erstmals auf Sonys PSP. Dabei stehen satte 35 Kämpfer zur Auswahl, darunter alte Recken wie der Bruce-Lee-Verschnitt Marshall Law und die Jackie-Chan-Kopie Lei Wu Long. Auch zwei neue Haudegen wollen den Prügelthron erklimmen: Die kecke Lili vermöbelt am liebsten harte Machomänner. Der Albino-Krieger Dragunov verzieht auch dann keine Miene, wenn er einem wehrlosen Schurken bei einem perfekten Kampf den Hintern versohlt.
Der weiter verfeinerte 'Arcade'-Modus lockt hauptsächlich Accessoire- und Itemsammler. Ihr klettert nämlich nach jeder gewonnenen Schlägerei die Balgerei-Treppe empor und erhaltet Moneten für geschlagene Proleten. Die flüssigen Mittel tauscht Ihr etwa gegen schräge Klamottengimmicks wie einen Suppenschüssel-Hut ein!
Im Dojo ruhen sich die "Tekken"-Recken ebenfalls nicht aus und müssen verschiedenste Aufgaben à la "Budokan" lösen. Ausserdem freut Ihr Euch über heftige Minispiel-Scharmützel: In der launigen "Tekken"-Bowling-Variante haut Ihr die Pins mit bis zu sieben weiteren Mitspielern von der Bahn. Online könnt Ihr leider nur einen Geisterprügler von Euch ablegen, während via WiFi-Verbindung Duelle gegen einen Kumpel möglich sind. Grafisch haut Euch die PSP-Variante vom Hocker: Herrliche Animationen, prächtige Hintergründe und flüssiges Kampfgeschehen verwöhnen Euer Auge. Den harschen Schwierigkeitsgrad passt Bandai Namco hoffentlich noch an. Die teils wuselige Steuerung passte in unserer frühen Preview-Fassung auch noch nicht wie die Faust aufs Auge. Trotzdem ohrfeigt "Tekken Dark Resurrection" schon jetzt dank feinem Kampfsystem, taktisch vielseitigen Duellen und grandiosem Umfang zahlreiche stationäre Prügel-Kontrahenten. Andere Entwickler könnten sich hier ruhig eine Scheibe abschneiden: Anstatt einer simplen Konvertierung erweitert Bandai-Namco den PS2-Hit um einige sinnvolle Komponenten.




PSP Keinen Schritt näher, du aufgeblasener Macho: Die neue Prügellady Lili weiß sich gegen aufdringliche Verehrer zu wehren (links). Die PSP-Optik trägt dank schicken Lichteffekten sowie sauberen und vielseitigen Animationen besonders dick auf (rechts).

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Bandai Namco, J
Hersteller:	Sony
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	September

Äußerst umfangreiche 3D-Prügelei mit protziger Optik und etlichen Spielmodi, aber noch hakeliger Steuerung.

Field Commander



PSP Bevor Ihr angreift, zeigt "Field Commander" nur die nötigsten Daten der Kontrahenten im Überblick. Detaillierte Informationen zur Wirkungsweise der Waffen etwa verraten separate Statusmenüs.


PSP Bei Kampfhandlungen zoomt die Kamera ran: je größer die Wummen, desto spektakulärer das folgende Feuerwerk.

PSP Via Cursor dürft Ihr den Einheiten variable Pfade zum Ziel befehlen, um tödlichen Minen auszuweichen.

Wenn Terroristen, Schmuggler und Warlords ihr Unwesen treiben, muss eine schlagkräftige Sicherheitstruppe her: Die 'Advanced Tactical Legion for Allied Security' stellt sich in naher Zukunft jeder Streitmacht, die den Weltfrieden bedroht. Ihr heuert als 'Field Commander' an und zieht mit 36 taktischen Einheiten wie Spec-Ops, Raketenwerfer, Heli und Schlachtschiff in den Krieg. Die 30 Missionen des Story-Modus sind dabei nur der Anfang, denn mit dem eingebauten Editor erstellt Ihr auch eigene Schauplätze und Aufgaben. Diese lassen sich online tauschen und spielen, eingebaute Ranglisten küren die besten Strategen und beliebtesten Maps – so stellt Euch "Field Commander" vor immer neue Herausforderungen!

Auf dem Vormarsch

Wir bleiben bei der Solo-Kampagne, die Euch auf jeden Einsatz mit Kamerafahrten und Briefing einstimmt: Mal putzt Ihr einfach alle Feinde von der Karte, mal gilt es, bestimmte Festungen oder Transporter zu erobern. Das funktioniert wie in "Advance Wars DS" (MAN!AC 10/05): Die Karte ist in quadratische Felder unterteilt, über die Eure Truppen und der Feind rundenweise ziehen. Mit 36 unterschiedlichen Einheiten und Schauplätzen von bis zu 30 mal 20 Feldern ist "Field Commander" ebenso komplex wie die Nintendo-Konkurrenz. Euch stehen auch elf Offiziere mit ihren Spezialkräften zur Seite, die Eure Truppen im Ernstfall schneller vorrücken lassen oder ihren Waffen mehr Durchschlagskraft verleihen. Sony Online hat sich aber auch neue Elemente einfallen lassen: Mit schweren Geschützen könnt Ihr z.B. Wälder und Städte einäschern. So nehmt Ihr dem Feind die Deckung und schafft Platz für sperriges Kriegsgerät. Weitere Spezialmanöver wie der Schleichmodus und das Legen von Minen ermöglichen Euch eine Vielzahl von Angriffs- und Verteidigungstaktiken. Allerdings dauert es einige Zeit, bis Ihr mit allen Elementen vertraut seid: Die drei Trainingsmissionen erklären knapp die Grundbegriffe und bei den Hinweisen Eurer Offiziere wird nicht selten um den heißen Brei herumgeredet. *oe*


PSP Mit dem Editor erstellt Ihr eigene Schlachtfelder und Missionen.

20 Minuten auf dem Schlachtfeld

Wer sich mächtig ins Zeug legt, kann eine Mission in 20 Minuten schaffen. Im Story-Modus sind aber eher 30 Minuten oder mehr die Regel – zum Glück dürft Ihr laufende Schlachten speichern. Für flotte Online-Kämpfe wählt Ihr eine Karte mit geringem Umfang. Wer schon mal 20 Minuten nur über einem Zug grübelt, kann auch den Übertragungsmodus spielen: Hier zockt man nicht gleichzeitig, sondern hinterlegt jeweils einen Spielzug online. Der Kontrahent wird ihn dann zu einem beliebigen Zeitpunkt downloaden und in aller Ruhe darauf reagieren – damit kann eine Schlacht die Pausen von Wochen füllen!

Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Sony Online, USA
Hersteller: Ubisoft
www.fieldcommandergame.com
Veröffentlichung: im Handel

Spieler max.	2
nötige UMDs	2

USK-Rating 12
Preis: ca. 45 Euro

E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Field Commander
PSP
Grafik 77 %
Sound 79 %
84 % Spielspaß

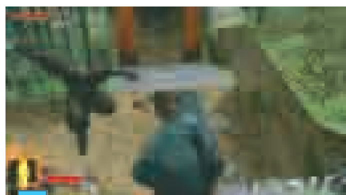
Unterhält Euch für Monate: trickreiche Rundenstrategie mit klasse Online-Funktionen!

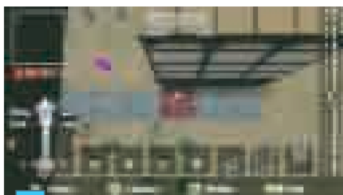
Oliver Ehrle



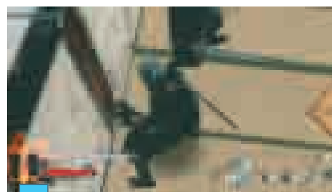
"Field Commander" macht graue Zellen munter: Auch wenn das erste PSP-Strategiespiel auf den ersten Blick einen etwas trockenen Eindruck macht, könnt Ihr es bald nicht mehr aus der Hand legen. Die trickreichen Spezialmanöver ermöglichen Euch viele Kniffe, die starre Fronten öffnen – nur selten entwickeln sich langwierige Materialschlachten. Allerdings agiert die KI nicht immer clever und fällt auf manch simples Ablenkungsmanöver herein. Aber dafür gibt's ja die Online-Spieler, die lassen sich nicht so einfach übers Ohr hauen! Für Herzklopfen sorgt auch die stattliche Präsentation der Kämpfe: Die Kamera zoomt in verschiedene Perspektiven und fängt spektakuläre Szenen ein – die kurzen Ladezeiten bemerkt Ihr dabei kaum.

Tenchu Time of the Assassins


PSP Nur wenn Euch der Feind nicht entdeckt, sind Stealthkills möglich.

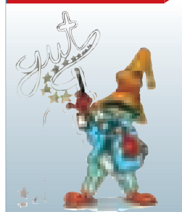

PSP Im Editor baut Ihr mit wenigen Klicks eigene Einsatzgebiete.

Nach sieben Abenteuern für PSone, PS2 und Xbox kommen die "Tenchu"-Ninjas endlich auf Sonys PSP: Wie in den Vorgängern spielt Ihr die Handlung aus den Perspektiven verschiedener Ninjas, diesmal schleichen Rikimaru, Ayame, Rin und Tessyu durch Dörfer und Festungen im mittelalterlichen Japan. Neuerdings dürft Ihr auch einen der Bösewichte steuern, als Kick-Experte Onikage stellt Ihr Euch den Ninjas in den Weg. Dabei nutzt Ihr die traditionellen Ninjawaffen Schwert, Shuriken und Kraxelseil sowie zahlreiche Werkzeuge, Heilmittel und Fallen, die Ihr unterwegs findet. Nach den umfangreichen Story-Missionen ist aber noch lange nicht Schluss: Im Coop-Modus könnt Ihr zusammen mit einem Freund auf Samuraijagd gehen. Mit dem eingebauten Missionseditor sind Euren Einsätzen außerdem keine


PSP Unübersichtlich: In engen Räumen schwenkt die Kamera über den Helden.

Grenzen gesetzt: Ihr dürft die komplette Umgebung samt Steigungen, Gebäuden und Botanik gestalten, sie individuell mit Wächtern und Extras bestücken und bestimmte Missionsziele festlegen. Mit der Tauschfunktion bringt Ihr die neuen Areale auf die Handhelds Eurer Freunde: Wenn Ihr fleißig bastelt und tauscht, stellt Euch "Tenchu: Time of the Assassins" immer wieder vor neue Herausforderungen! *oe*

Oliver Ehrle



Genauso spannend wie auf Konsole: Mit den Kraxelkünsten und Extrawaffen der Ninjas könnt Ihr den vielen Wachen auf vielfältige Weise in den Rücken fallen, sie aber auch mit List und Tücke ins Verderben führen. Der beliebte Coop-Modus und der Missionseditor runden das Abenteuer ab: Endlich könnt Ihr Eure eigenen Einsätze planen! Leider trüben aber auch die bekannten Mängel die Schleich-Action: Die Kamera verhakelt sich oftmals an Papierwänden und Kanten, was besonders beim Breitbildformat die Sicht einschränkt. Hinzu kommt die düstere Grafik, viele Gegner verschwinden schon nach wenigen Schritten im Dunkeln. Ihr müsst jetzt noch öfter in Ego-Perspektive schalten, um Feinde erspähen zu können: Das geht stellenweise ganz schön auf den Keks.

20 Minuten im Mittelalter

Wer sich beeilt, kann in 20 Minuten eine Ninja-Mission schaffen: Dann dürft Ihr Euch aber nicht mit Schleichereien für Stealthkill-Boni aufhalten oder Euch Experimente mit der KI der Wachen erlauben! Jede beliebige Pause könnt Ihr natürlich auch dazu verwenden, an Euren eigenen Missionen zu basteln: Mit dem komfortablen Editor lassen sich Gebäude, Hindernisse und Feinde mit wenigen Klicks platzieren – wenn Ihr Euren Level bereits geplant habt, lässt er sich in 20 Minuten durchaus fertigstellen. Wenn ein Freund dabei ist, spielt Ihr den Coop-Modus: Mit einem Ninja an Eurer Seite werdet Ihr mit den Soldaten leichter fertig, so lassen sich auch gefährliche Einsätze in 20 Minuten meistern.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

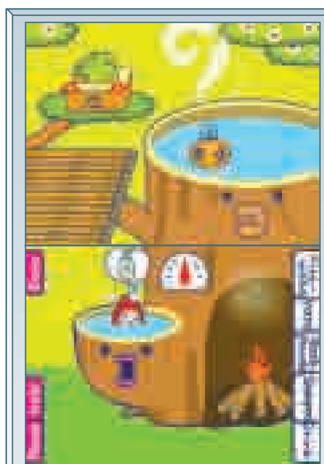
Entwickler: From Software, Japan
Hersteller: Sega
www.sega.com
Veröffentlichung: im Handel
Spieler max. 2
nötige UMDs 2
USK-Rating 16
Preis: ca. 45 Euro
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte



PSP
Grafik 69 %
Sound 62 %
73 % Spielspaß

Aufregende Ninja-Einsätze mit massig Extras, nur leider ist die Weitsicht stark eingeschränkt.

Tamagotchi Connexion Corner Shop


Die Bedienung klappt mit dem Stylus komfortabel über Kärtchen, die Ihr rechts und links des Touchscreens antippt. Bei den vielen Arbeiten kommt der Stylus natürlich auch zum Einsatz. Ob Eure Aktionen den gewünschten Erfolg haben, könnt Ihr an der Tamagotchi-Miene im oberen Screen ablesen.


Dualscreen

Touchscreen

Mikrofon

Bandais virtuelle Pflegetiere machen sich auf dem DS breit: Wie im eigenständigen Handheld benötigen die Pummelchen jede Menge Aufmerksamkeit und Pflege, damit sie sich wohl fühlen. Außerdem dürft Ihr Eurem Schützling eine Wohnung einrichten, Möbel und Spielzeuge gibt's allerdings nicht kostenlos: Den nötigen Zaster verdient Ihr mit elf Läden wie Wellnesscenter, Musikclub, Blumenladen und Zahnarztpraxis. Hier stellt Ihr die Kunden mit diversen Touch-Minispielen zufrieden: Ihr entwerft und verkauft


DS Putzt dem Tamagotchi die Zähne, bis alle Dreckflecken beseitigt sind!

Schmuck, spielt verschiedene Instrumente und stylt die Besucher des Friseurladens mit Puder und künstlichen Wimpern. *oe*

Oliver Ehrle



Das Tamagotchi lässt es sich gutgehen und Ihr müsst dafür schuften: Und bei spannenden Aufgaben wäre dagegen auch nichts einzuwenden. Wenn Ihr aber Patienten im Akkord die Zahnlöcher füllt und Kuchen bis zum Abwinken backt, dann artet die Tamagotchi-Pflege schnell in richtige Arbeit aus. Zu allem Unglück dürft Ihr dann deren Früchte noch nicht mal genießen: Das Tamagotchi stellt sich einen neuen Tisch ins Zimmer und Ihr müsst im nächsten Laden weiterackern. Spielerisch handelt es sich mehr um Aufgaben als Herausforderungen: Ihr arbeitet die anspruchslosen Tests einfach ab. Auch grafisch kann die Minispielsammlung nicht überzeugen: Die abgedrehten Figuren lassen Euch zwar oftmals schmunzeln, sind aber recht unansehnlich animiert.

20 Minuten hinter der Theke

Mit den vielen Minispielen lassen sich Pausen jeder Länge füllen: In 20 Minuten verdient Ihr in den verschiedenen Geschäften jede Menge Moneten. Allerdings sind die Aufgaben meist alles andere als spannend, deshalb werdet Ihr in Eurer Zockpause die Disziplin häufig wechseln, statt Euch in einer bestimmten Fertigkeit zu schulen. Für Fans wird's erst in Kombination mit einem separaten Tamagotchi-Handheld ("Connexion Version 3") richtig interessant, denn in dieses Gerät lassen sich diverse Bonusgegenstände per Passwort übernehmen. So erspielt Ihr auf dem DS etwa Apfelkuchen oder Popcorn, das Ihr mit dem entsprechenden Code Eurem virtuellen Lebewesen schenkt. Beim Link zu anderen Spielern tauscht Ihr Geschenke.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: leicht

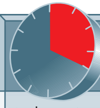
Entwickler: Bandai, Japan
Hersteller: Atari
www.tamagotchi.com
Veröffentlichung: im Handel
Spieler max. 4
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte



Nintendo DS
Grafik 45 %
Sound 79 %
60 % Spielspaß

Uninspirierte Minispiel-Sammlung, die sich nur in Kombination mit dem Bandai-Handheld lohnt.

Fluch der Karibik 2



20 Minuten auf hoher See

In den ersten 20 Minuten fluche ich schon so laut, dass sich selbst der hartgesottenste Pirat die Ohren zuhalten würde. Jack hüpft in der Zeit öfters ins Leere und stirbt in der glühend heißen Lava tausend Tode. Auch von dem ermüdenden Kampfsystem habe ich nach 20 Minuten genug. Doch so schnell gebe ich nicht auf, denn schließlich ist der rebellische Piratenkapitän mein Held. Also hole ich mir beim Fischhändler ein salziges Sardinenbrötchen und kämpfe mich durch dutzende, immer gleich ablaufende Prügeleinlagen. Nach monotonen Dreschereien staune ich nicht schlecht: Die knackigen Rätsel fordern meine rumgetränkten Gehirnzellen, trotzdem werfe ich das Spiel den Haien zum Fraß vor!

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Griptonite Games, USA
Hersteller: Buena Vista
www.piratesvideogame.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige UMDs 1
USK-Rating 12
Preis: ca. 50 Euro
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

PSP
Grafik 66 %
Sound 70 %
46 % Spielspaß

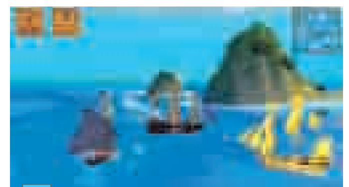
Versalzen: Ungenaue Steuerung und unfaire Gegner verderben Jacks Piratenabenteuer.


PSP Das langweilige Kampfsystem lehrt Euch das Fürchten.

Im Vergleich zu der am ersten Film orientierten PS2-Version (Test auf Seite 84) erlebt Ihr auf dem PSP Jack Sparrows aktuelles Filmabenteuer. Auch hier wird in 3D-Grafik geseeräubert, spielerisch haben die beiden Versionen aber nichts gemeinsam.

Vor allem die Schwertkämpfe laufen komplett anders ab: Ihr verkloppt gruselige Geisterpiraten und schändliche Sklaventreiber nämlich mit simplem Combo-System. Oberhalb Eures Opponenten leuchtet zum Beispiel ein X – drückt jetzt flugs die angezeigte Taste, um den Feind zu treffen. Taktisches Vorgehen fällt somit flach, Ihr folgt lediglich langwierigen Tastenkombinationen. Komplizierter wird es bei den zahlreichen Rätseln: Im dichten Dschungel müsst Ihr etwa Giftpfeile speiende Steinköpfe farblich richtig anordnen, damit sich die lebensrettende Tür öffnet.

Außerdem ist Euer bärtiger Protagonist ein guter Hüpfer und Kletterer. Jack springt behände von einer Plattform auf die nächste und vermeidet dabei tunlichst Kontakt mit glühend heißer Lava. Außerdem flieht der skurrile Pirat via waghalsiger Seil-Rutschpartie vor der feindlichen Übermacht . Im Mehrspieler-Modus segelt Ihr in Eurem Ozeanriesen über die sieben Weltmeere und spielt Schiffe versenken: Ihr wählt dabei aus fünf verschiedenen Bootsklassen und zerstört die feindlichen Flotten in drei Spielmodi. *rf*


PSP Die Mehrspielerschlachten sorgen nur kurzfristig für Laune.

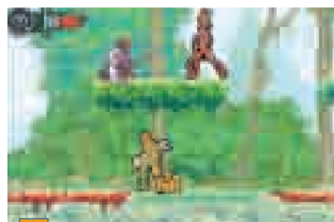
Raphael Fiore



Jack, gönn' dir besser noch eine Buddel voll Rum: "Fluch der Karibik 2" ist mein Most-Wanted-Film dieses Jahres, doch das langatmige PSP-Abenteuer verdirbt die Vorfreude. Ihr bringt den stets besoffenen Jack nicht richtig unter Kontrolle – oftmals hampelt der Pirat zielsicher in die nächste Falle. Auch die ungenaue Kollisionsabfrage bringt den PSP-Kahn zum Kentern – obwohl Ihr neben der Lava steht, verbrennt sich Jack seinen Piratenhintern. Das Kampfsystem ist zwar einsteigerfreundlich, jedoch unglaublich fade und läuft ohne taktisches Vorgehen ab. Außerdem könnt Ihr feindliche Geschosse nicht abwehren. Greifen Euch Gegner aus der Nähe und Ferne gleichzeitig an, steckt Ihr also immer Treffer ein. Nur die teils knackigen Rätsel retten Jacks Abenteuer vor dem Absaufen.

Fluch der Karibik 2

Auf dem GBA zeigt sich Jack rebellisch: Ihr kämpft Euch in klassischer 2D-Perspektive durch fünfzehn bunte Inseln. Dabei trefft Ihr auf etliche Vasallen wie englische Edelmänner oder hungrige Raubtiere. Zu Beginn wehrt Ihr Euch mit einem rostigen Säbel. Doch im Verlauf der Hüpferei erhaltet Ihr durchschlagskräftigere Schwerter und erlernt zusätzliche Fähigkeiten wie einen Doppelsprung oder feurigen Uppercut-Schwerthieb. Auf den Inseln kauft Ihr bei Handelsleuten etliche Extras ein und plaudert mit den Einheimischen über Geheimnisse. Fast ebenso viel Zeit verbringt Ihr auf offener See: Rüstet Euer Schiff mit fetten Kanonen auf und entert feindliche Fähren. Jedoch ergeben sich die anderen Kapitäne nicht kampflos und versenken Euren Dreimaster öfters. als es Jack lieb ist. Hübsche Animationen sowie feine Steuerung überzeugen, wegen unfairer Gegner lässt Jack aber rüde Flüche vom Stapel. *rf*


GBA Wildes Treiben: Jack hüpft und prügelt sich auf dem GBA klassisch in 2D.

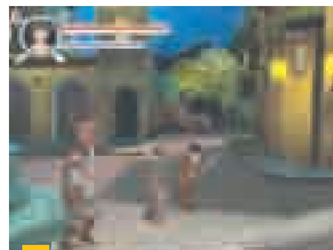
Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Griptonite Games, USA
Hersteller: Buena Vista
www.piratesvideogame.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating 6
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

GBA
Grafik 70 %
Sound 62 %
68 % Spielspaß

Hüpferei mit guter Steuerung und simplen, aber netten "Pirates"-inspirierten Seeschlachten.

Fluch der Karibik 2


NDS Auf dem DS lässt sich Jack auf besonders viele Prügeleien ein.

Wer mit Jack Sparrow kein PSP-Action-Adventure und auch keine klassische GBA-Hüpferei erleben möchte, wird eventuell mit der DS-Version glücklich. Hier verdrescht Ihr in der dritten Dimension dutzende Vasallen in guter alter Sidescrolling-Prügel-Manier. Im Verlauf der Action-Schlacht lernt Ihr Combo-Attacken und verhaut Gegner mit diversen Waffen. Die stupiden KI-Häscher stellen kein Problem dar, lediglich größere Bosse fordern Euch minimal. Zudem nerven schwache Technik und dröger Spielablauf. *rf*

Einige Menüangaben erkennt Ihr auf dem zweiten Schirm, außerdem seht Ihr, wie lange Eure Waffe noch hält. Den Touchscreen verwendet Ihr hauptsächlich bei den drei Minispielen. Die simplen Games funktionieren problemlos. Auf wilde Flüche oder Piratengesänge via Mikrofon müsst Ihr leider verzichten.



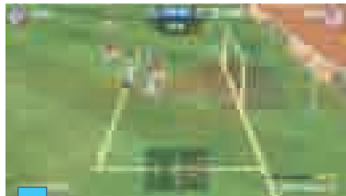
Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig

Entwickler: Griptonite Games, USA
Hersteller: Buena Vista
www.piratesvideogame.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige Module 1
USK-Rating 12
Preis: ca. 40 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 48 %
Sound 65 %
52 % Spielspaß

Monotone Prügelei mit einigen Rätseleinlagen und drei dürftigen Minispielen.

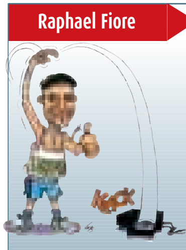
World Tour Soccer 2


PSP Aus der Ferne schieß ich nicht gerne: In "WTS 2" gibt's viele Strafraumszenen.


PSP Ihr wählt zwischen drei Kameras im Spiel (hier läuft eine Wiederholung).

Die Bundesliga öffnet wieder ihre Pforten und das Londoner Sony-Team veröffentlicht den Nachfolger zu seiner erfolgreichen Arcade-Bolzerei. Der Simulationsaspekt wird immer noch nicht groß geschrieben (es gibt immerhin mehr taktische Aufstellungs-Varianten als beim ersten Teil), dafür drescht Ihr die Kugel dank schnellem und actionreichem Spiel oft ins Tor. Die "Pro Evolution Soccer"-ähnliche Steuerung wurde größtenteils beibehalten: Eure Kicker beherrschen das Kurzpassspiel ebenso wie kluge Seitenwechsel. Außerdem vollführt Ihr via L-Taste und Feuerknopf diverse Kabinettstückchen – auch dreiste Schwalben sind weiterhin möglich. Neben Meisterschafts- und Pokal-Modi lockern zehn Medaillenvarianten die Bolzerei auf: So müsst Ihr etwa jedem Eurer Mitkicker die Kugel zuspielen, bevor Ihr auf das gegnerische Tor schießt, oder in kürzester Zeit zum Abschluss kommen. Chilliger Sound und gute Stadionatmosphäre sorgen für Stimmung. *rf*

Raphael Fiore



Ein rasanter und torreicher Fußballsnack für zwischendurch: In der Mittagspause lege ich "World Tour Soccer 2" öfters in meine PSP. Das liegt hauptsächlich an den spannenden Medaillen-Herausforderungen: Das raffinierte Punktesystem und eine große Auswahl an abwechslungsreichen Aufgaben garantieren schnellen und guten Spielspaß. Auch die simple Handhabung und zahlreiche Trickvarianten sorgen für Laune. Wenn ich mich jedoch länger mit den fußballerischen Feinheiten auseinander setze, fallen einige Schwachstellen auf: Taktisch laufen sich Eure Mitspieler schlecht frei und kluges Passspiel à la "Pro Evolution Soccer" ist nicht möglich – so spielt Ihr oft den falschen Kicker an. Zudem stören hakelige Animationen und Steuerung.



20 Minuten
Endspielfieber

Zu Beginn versuchen die Franzosen, die Geschwindigkeit aus dem Spiel zu nehmen. Doch als ich mir die Kugel schnappe, nutze ich die Stärken von "World Tour Soccer 2" und erfreue mich an rasanten Spielzügen, trickreichen Mitspielern und arcadelastigem Spielablauf. Frankreich putze ich dank grandiosem Torriecher von Toni, Pirlo und Co. locker weg – und diesmal führt nicht die kopflose Aktion eines gegnerisches Kickers zu meinem Sieg.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Entwickler: Sony London, England
Hersteller: Sony
www.playstationportable.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max.: 2
nötige UMDs: 2
USK-Rating: frei
Preis: ca. 50 Euro

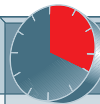
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

PSP
Grafik 68 %
Sound 65 %
72 % Spielspaß

Flotter Arcadekick mit vielen Spielvarianten und tollen Medaillenaufgaben, aber hakeliger Steuerung.

 Sony PSP  Game Boy Advance  Nintendo DS

Def Jam: Fight for NY The Takeover



20 Minuten zum Vorzeige-Gangsta

Klar könnt Ihr beim 20-minütigen "Def Jam"-Intermezzo in Bus und Bahn einige Fights bestreiten, einen neuen Kampfstil trainieren oder im One-on-One-Modus Punkte für freispielbare Charaktere absahnen. Genauso gut verbringt Ihr aber diesselbe Zeit, um Euren Haudegen optisch auf Vordermann zu bringen. Besucht den Klamottendealer Eures Vertrauens und stattet das virtuelle Alter Ego mit stylischen Outfits bekannter Hip-Hop-Marken aus. Oder tretet Ihr lieber oben ohne an, um Eure Tattoos auf Rücken, Brust und Unterarmen zu zeigen? Vergesst aber bloß nicht protzige Goldketten, lässige Bandanas, eine dicke Rolex oder die passende Brille. Echte Gangster krempeln sogar ein Hosenbein hoch...

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
www.eagames.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige Module 2
USK-Rating 18
Preis: ca. 40 Euro

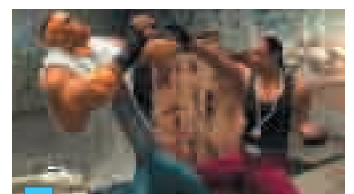
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

PSP
Grafik 79 %
Sound 82 %
81 % Spielspaß

Mit Snoop Dogg auf die Fresse: atmosphärische Straßenschlägerei für erwachsene PSP-Zocker.

Fast 24 Monate nach den großen Konsolen beglückt EA die akut Beat'em-Up-unterversorgte PSP mit einer Umsetzung der Gangsta-Klopperei "Def Jam: Fight for NY". Erstellt im Editor einen schlagkräftigen Homie und macht Euch in dutzenden illegalen Hinterhofkämpfen und Barschlägereien einen Namen im Untergrund. Mit dabei sind über 40 lizenzierte Hiphop-Künstler – unter anderem hauen Euch Xzibit, Snoop Dogg, Redman oder Busta Rhymes auf die Nase. Trotz simpler, intuitiver Kontrollen steht dem Prügelprofi dank fünf verschiedener Kampfstile, neuen PSP-exklusiven Moves und zahlreichen Finishing-Attacken eine Vielzahl an Angriffsvarianten zur Verfügung. Verloren ist ein Kampf erst, wenn Ihr im roten Energiebereich einen besonders heftigen Schlag kassiert – das kann durch Waffeneinsatz, Eingreifen der Zuschauer, Bekanntschaft mit dem Mobiliar oder die brutalen 'Blazing Moves' geschehen. Als luxuriös ausgestattet im Vergleich zu anderen Beat'em-Up-Titeln erweist sich der umfangreiche Story-Modus: Ihr erlernt im Gym neue Stile und Finisher, geht Klamotten kaufen oder lasst Euch ein Kunstwerk in die Haut stechen – über 400 Accessoires stehen zum Charakter-Pimping zur Verfügung. Geschlagen und getreten wird in über 20 Arealen, von denen vier auf der PSP ihre Premiere feiern. Standesgemäß finden sich auf dem basslastigen Soundtrack allerlei bekannte Rapper, die den Staub aus den PSP-Speakern pusten. *ms*





PSP Dürrer Kerl haut 'nen Dicken um – unterschätzt den Doggfather bloß nicht.

Matthias Schmid



Feine PSP-Schlägerei für Einsteiger und Profis: Erstere freuen sich bei "Def Jam Fight for NY: The Takeover" über die schicke Optik und das intuitive Kampfsystem, während letzere die Stärken und Schwächen der fünf erlernbaren Kampfstile (u.a. Kickboxen, Wrestling, Martial Arts) ausloten. Im Vergleich zum Heimkonsolen-Original empfinde ich vor allem anfangs den unausgewogenen Schwierigkeitsgrad und die zu seltenen 'Blazing Moves' als störend. Dafür gibt's aber neue, fiese Attacken: Blendet Euren Widersacher mit einer Ladung Dreck in die Augen oder klettert auf einen niedergeschlagenen Gegner und verpasst ihm eine Gesichtsmassage. Leider steuert sich Euer Gangster zwar immer noch flott, aber nicht ganz so hervorragend wie im PS2-, Xbox- und Gamecube-Original.

Ab durch die Hecke



GBA Immer vorsichtig: Lasst Euch nicht von den Menschen entdecken.



GBA Hammy verjagt mit seiner Toll-wut-Imitation aufdringliche Mädchen.

Zielgruppengerecht versorgt Activision den GBA mit der 'jüngsten' Variante von "Ab durch die Hecke": In klassischer Bitmap-Ansicht wuselt Ihr mit den tierischen Helden durch Wald- und Gartenszenarien, sammelt Bonbons und setzt Euch mit Widersachern auseinander. Alle Abschnitte sind ausgesprochen kurz ausgefallen, dafür sorgt die zufällige Aneinanderreihung für etwas Abwechslung. Allerdings gerieten die einzelnen Aufgaben durchgehend so schlicht, dass sich jeder erfahrene Spieler hoffnungslos unterfordert fühlt – für Kids ist's aber eine nette Sache. *us*

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Entwickler: Vicarious Visions, USA
Hersteller: Activision
www.activision.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro

E/D deutsche Bildschirmtexte

GBA
Grafik 63 %
Sound 56 %
56 % Spielspaß

Nett inszeniertes, aber arg simples Abenteuer, das nur für ganz junge Spieler gedacht ist.

Ab durch die Hecke



NDS Technisch überzeugend: Auf beiden Screens gibt's 3D-Grafik zu sehen.

Die DS-Variante der Filmversoftung führt die Handlung der Celluloid-Vorlage weiter und gibt sich äußerst ambitioniert: Oben blickt Ihr Eurem Helden über die Schulter, unten seht Ihr die Umgebung aus der Vogelperspektive. Die Missionen sind überwiegend auf Erforschen und Schleichen ausgelegt, für Ablenkungsmanöver und Charakterwechsel kommen Mikrofon und Touchscreen zum Einsatz. Die 3D-Grafik sieht für DS-Verhältnisse nicht schlecht aus, doch leider sorgt die klobige Steuerung immer wieder für Frust. *us*

Die DS-Besonderheiten werden intelligent genutzt: Dank verschiedener Perspektiven auf beiden Bildschirmen habt Ihr eine gute Übersicht, der Touchscreen ist auf Daumendruck ausgelegt und erlaubt schnelle Wechsel von wichtigen Funktionen. Das Mikrofon aktiviert Ihr, um per Lautmeldung wachsame Gegner abzulenken – eine simple, aber nett umgesetzte Idee.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Vicarious Visions, USA
Hersteller: Activision
www.activision.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. xx Euro

E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 68 %
Sound 59 %
62 % Spielspaß

Ambitioniertes Film-Abenteuer mit coolen Ideen, aber bockiger Steuerung.

Mega Man Battle Network 6: Cybeast Falzer & Gregar



GBA In Central Town treffen sich die Hacker zu einer Computershow.



GBA Online-Welten erforscht Ihr mit dem virtuellen Alter Ego Mega Man.EXE.

Fünf "Battle Network" spielten immer im selben Viertel von Cyber City, aber jetzt zieht Lans Vater samt Familie nach Central Town: Endlich dürfen Fans eine neue Umgebung erkunden! Inhaltlich bleibt aber alles beim Alten: Ihr hackt Euch in diverse Netzwerke und vernichtet Viren, mit denen Cybergangster die Stadt ins Chaos stürzen. Im Kampf kann Mega Man jetzt mit dem neuen Cross-System Talente abgucken und Monster beschwören. Die wenigen Neuerungen sind recht unspektakulär: Wer die Vorgänger kennt, wird sich gelangweilt durchs Abenteuer klicken. *oe*

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom.com
Veröffentlichung: im Handel

Spieler max.	2
nötige Module	2

USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro

E/D englische Bildschirmtexte

GBA
Grafik 58 %
Sound 65 %
58 % Spielspaß

Wenig Neues in Cyber City: Lan zieht in ein anderes Stadtviertel und Mega Man lernt abkupfern.

Vernachlässigt, Teil 1

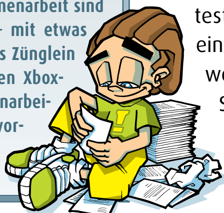
Zuerst vielen Dank für die durchgehend gute Arbeit und eines der wenigen Monatsmagazine, welches ich jedesmal ohne Nachdenken kaufe. Es macht Spaß, Eure Artikel zu lesen, auch wenn ich mir regelmäßig wünsche, Ihr würdet noch frecher schreiben. An dieser Stelle möchte ich jedoch bemängeln, dass Ihr eine Sorte Zocker konsequent mit Missachtung straft. Folgendes: Ihr erstellt das perfekte Magazin für den klassischen Konsolenbesitzer, der die eine oder andere Konsole zu Hause stehen hat. Wenn ich z.B. eine Xbox besitze, kann ich schnell die für mich relevanten Daten aus Eurem Magazin ziehen.
Doch Ihr vernachlässigt die Spielemarken-orientierten Gamer! In meinem 'Zockerkreis' sind eigentlich nicht die Konsolen an sich oder ihre technischen Daten interessant, sondern ganz bestimmte Titel. Ein Freund zockt zum Beispiel nur "Resident Evil". Ich persönlich spiele fast ausschließlich die "NBA Live"-Teile von Electronic Arts. Ich würde meine NextGen-Kaufentscheidung davon abhängig machen, auf welcher Konsole ich am besten "NBA" zocken kann. Ich wäre Euch für eine Lösung dankbar, mit der wir Spielemarken-orientierten Zocker schnell an unsere Infos kommen. Wie wär's mit einer systembezogenen Auflistung von Top-Spielen auf einer halben Seite? Oder macht im Wertungskasten etwas Platz frei, um über Icons anzuzeigen, auf welchen Konsolen wir noch mit einer Veröffentlichung dieses Spiels rechnen können. Es geht mir bei meinem Anliegen um Games wie "Metal Gear Solid", "Resident Evil", EA-Sportspiele bzw. deren Konkurenz, "Rogue Leader" (was ist eigentlich mit Factor 5?), "Splinter Cell", "Final Fantasy" oder "Tony Hawk". Ansonsten macht bloß weiter so und lasst Euch von den Meckerern nicht den Spaß verderben.

Pepe Delabar, via E-Mail

Interessanter Vorschlag, aber bei welchen Spielen/Serien sollen wir anfangen und aufhören? Um es jedem Fan Recht zu machen, müssten wir wesentlich mehr Platz als nur eine halbe Seite darauf verwenden. In Ausgabe 08/06 gab's eine Übersicht zu den angekündigten E3-Titeln. Da findest Du alle von Dir angesprochenen Games mit Systemangabe. Unsere monatliche Releaseliste hilft Dir ebenfalls weiter. Im Wertungskasten weisen wir unter dem Punkt 'Veröffentlichung' übrigens auf andere Versionen und deren Erscheinungsdatum hin.
Factor 5 werkelt zurzeit am PS3-exklusiven Drachen-Abenteuer "Lair" und einem noch nicht näher benannten weiteren Titel. Vielleicht handelt es sich dabei ja um eine neue "Star Wars"-Ballerei...

UPDATES & ERRATA

UPDATE: Konnten wir Segas Mechschlacht "Chromehounds" letzten Monat nur offline genießen, wagten wir uns nun in den Xbox-Live-Roboterkrieg – und wir sind mehr als angetan. Reichlich gefüllte Server erlauben schnelle Matches, die wahre "Chromehounds"-Erfüllung liegt jedoch in den Teambattles. In liebevoller Kleinarbeit macht Ihr aus Eurem Blechkübel eine Kampfmaschine, tretet einem Clan bei und verteilt wichtige strategische Rollen wie Commander, Scout oder Richtschütze auf die Teammitglieder. Ausgiebige Einsatzplanung und gute Zusammenarbeit sind der Schlüssel zum Sieg – mit etwas Glück ist Eure Schlacht das Zünglein an der Waage im globalen Xbox-Live-Konflikt. Fazit: Viel Einarbeitungszeit und Teamgeist vorrausgesetzt, ist "Chromehounds" ein Online-Hit.



Billiges Vergnügen

Der Artikel "Japan-Exoten für kleines Geld" war wirklich sehr interessant. Ihr seid dafür zu loben, dass Ihr im Gegensatz zu manch anderem Magazin auch solche 'kleinen' Spiele testet. Es wäre toll, wenn Ihr in einer der kommenden Ausgaben weitere Billig-Titel wie "Assault Suits Valken", Dodgeball" und "Taxi Rider" besprechen könntet.

Matthias Pentke, via E-Mail

Danke für das Lob. Dafür gibt's ab Seite 92 den Nachschlag zum Thema günstige Spiele.

Vernachlässigt, Teil 2

Herzlichen Glückwunsch, dass Ihr es geschafft habt, "Metal Gear Solid 4" auch in der zweiten Ausgabe nach der E3 immer noch nicht mehr als eine Viertelseite gewidmet zu haben. Fällt es Euch eigentlich nicht auf, wie der Rest sowohl der Fach- als auch der Spielerwelt dieses Spiel herbeisehnt und dementsprechend darüber berichtet? Dass Ihr nicht gerade Fans der "Metal Gear"-Reihe seid, ist ja schon seit den alten "MGS 2"-Tagen klar und wurde auch bei "MGS 3" nicht gerade besser. Aber solltet Ihr nicht auch die Wünsche aller derer erfüllen, die eben nicht nur über den x-ten "GTA"-Klon, den nächsten (Weltkriegs-)Ego-Shooter oder jedes noch so unbedeutende Handheld-Game informiert werden wollen, bevor Ihr Euch endlich in Ermangelung der hundertsten Sportspielfortsetzung mal dazu herablasst, überhaupt über "MGS 4" zu schreiben, obwohl bei Konami zu Zeiten der E3 der Server vor Fan-Interesse beinahe zusammenbrach?
Mir schmeckt Eure Gewichtung diesbezüglich jedenfalls überhaupt nicht und ich könnte mir durchaus vorstellen, dass dies auch anderen Leuten so geht. Der Trailer auf Eurer DVD war wenigstens mal etwas. Wenn ich mir aber überlege, was alles stattdessen schon auf der letzten DVD war, kann ich nur den Kopf schütteln. Ich jedenfalls bin all die zum Selbstzweck gewaltzelebrierenden oder ultrapatriotischen Shooter- und Ballertitel genauso Leid wie die hirnlosen Fließbandfortsetzungen der allermeisten anderen Spiele. Wenn dies alles ist, was uns die nächste Konsolengeneration zu bieten hat, ist dies umso mehr ein Grund, sich mit einer Story- und Spielspaß-Perle wie "MGS 4" zu beschäftigen – findet Ihr nicht?

Kevin Berne, via E-Mail

Wir erwarten "Metal Gear Solid 4" mindestens genauso sehnsüchtig wie Du. Auch würden wir gerne eine dicke Story über Kojimas PS3-Abenteuer bringen. Das Problem dabei: Außer dem Trailer und ein paar vagen Aussagen von Entwickler-Seite gibt es zu "MGS 4" keine Infos. Wir könnten natürlich die Handlung des 15-Minuten-Films (der ja auf unserer DVD drauf war) im Heft noch einmal nacherzählen und Vermutungen über Storyverlauf sowie Spielspaß äußern. Wir glauben aber nicht, dass das den Fan-Hunger nach "MGS 4"-Neuigkeiten stillen würde.
Das Spionage-Spektakel rund um den gealterten Helden Snake ist auf der diesjährigen Tokyo Game Show (findet Ende September statt) ein großes Thema. Da gibt's dann auch ein umfangreiches Preview zu dem – übrigens alles andere als gewalt- und ballerfreien – Agenten-Thriller.



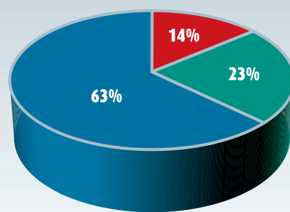
Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAN!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

Advent, Advent...

Bevor ich Euch wild meine Frage an den Kopf knalle, bekommt Ihr erst einmal ein dickes fettes Lob: Ich finde es einfach klasse, wie viele Infos und Trailer Ihr rund um das Thema Next-Gen liefert. Doch nun zu meiner Frage: Ich warte schon zwei Jahre auf den RPG-Film "Final Fantasy 7 Advent Children" und suche laufend nach News und Erscheinungsdaten. Könntet Ihr mir vielleicht sagen, wann der

MAN!AC-MEINUNG NR. 45

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.



In Ausgabe 07/06 ging es um die E3-Messe 2006. Wir wollten wissen, welche NextGen-Konsole auf Euch den besten Eindruck gemacht hat. Hier das Ergebnis:

- **A** Die PS3: HDTV-Spielevergnügen und Blu-ray-Filmspaß zum fairen Preis.
- **B** Xbox 360: Die zweite Software-Generation sieht toll aus und überzeugt spielerisch.
- **C** Wii: die innovative Art des Spielens.

Film voraussichtlich in Deutschland erscheint und wo ich Informationen dazu bekommen kann? Wenn Ihr mir diese Frage beantworten könntet, würde mir ein Stein vom Herzen fallen denn ich bin schon immer ein Fan vom siebten Teil des Spieles "Final Fantasy" gewesen.

Patrick Bauer, via E-Mail

! Eine deutsche Kinoauswertung wird es nicht geben. Im Oktober veröffentlicht Sony den Film auf DVD und UMD. Solltest Du es solange nicht aushalten, kannst Du die britische DVD bereits heute bei www.amazon.co.uk bestellen.

Viele Fragen...

Ich bin schon über zehn Jahre Leser Eurer Zeitschrift. Auch in Anbetracht von über die Zeit wechselnden Redakteuren gelang meistens ein sehr gutes Heft für Laien und Profis. Im Laufe der Zeit haben sich bei mir aber einige Fragen angesammelt, die nie ausführlich beantwortet wurden:

Auf welcher Basis treffen Spieleentwickler die Entscheidung, welches Spiel sie programmieren werden? Werden dabei auch mal die Kunden gefragt, was sie denn wollen? Warum gibt es üblicherweise keine Reaktion von Entwicklern, wenn Magazine in Vorberichten teils schwere Mängel entdecken? Warum wird auf diese Mängel bei Fortsetzungen kaum eingegangen? Warum ist es nicht möglich, gute alte Spielideen als Budgettitel auf die neuen Konsolen umzusetzen ("Paradroid" u.a.)? Zu guter Letzt noch eine Frage, auf die ich von Codemasters keine Antwort erhalten habe: Ist für das Xbox-Spiel "DTM Race Driver 3" ein Patch geplant, mit dem dieses auch auf der Xbox 360 lauffähig wird? Wenn ja, wann?

Erich Schälchli, via E-Mail

! Es gibt keine Checkliste, nach der die Entwickler ihre Entscheidung für oder gegen eine Spielidee treffen. Kriterien wie 'Was ist gerade bei den Zockern angesagt?' und 'Mit welchem Konzept lässt sich Kohle machen?' stehen aber sicherlich ganz oben bei der Planung. Schließlich müssen die Firmen auch Geld verdienen mit ihrem Produkt. Dass das nicht immer die Kreativität und Innovationslust steigert, versteht sich von selbst. Von Kundenbefragungen im Stil von 'Welches Spiel würdest du gerne mal zocken?' haben wir noch nichts gehört. Was sich verkauft, gefällt dem Kunden – das reicht den Entscheidungsträgern als Auskunft. Trifft ein Game bei uns in der Redaktion als Preview-Version ein, ist der Entwicklungszyklus meist schon sehr weit fortgeschritten. Grundlegende Änderungen in puncto Design oder Spielverlauf sind dann nicht mehr oder nur auf Kosten einer Release-Verschiebung möglich. Dass die Software-Hersteller sehr wohl auf Kritik von Seiten der Kunden oder der Presse hören, beweist zum Beispiel "Pro Evolution Soccer 6". In Teil 5 kann man aus einer bestimmten Entfernung via indirektem Freistoß ein todsicheres Tor erzielen – ein unfairer Vorteil für alle, die den Trick kennen. In Teil 6 wurde dieser 'Bug' behoben, nicht zuletzt aufgrund des Feedbacks von Spielern und Journalisten. Videospiel-Klassiker feiern mit schöner Regelmäßigkeit ein Revival in Game-Compilations wie "Capcom Classiscs Collection" oder "Taito Legends". Darüber hinaus stehen viele Oldies über Xbox Live Arcade zum Download auf die Xbox 360 parat. Ob "DTM Race Driver 3" jemals auf Microsofts NextGen-Konsole laufen wird, ist fraglich. Microsoft erweitert die Abwärtskompatibilität der Xbox 360 in unregelmäßigen Abständen. Da Codemasters' Rennsimulation nicht der weltweite Megahit war, steht "DTM Race Driver 3" nicht an oberster Stelle der 'Abwärtskompatibilitäts-To-do-Liste' des Redmonder Konsolenherstellers.

Irreführung

Ich bin großer Sega-Fan und zukünftiger Wii-/Xbox-360-Zocker. In Ausgabe 08/06 habe ich auf Seite 38 einen kleinen Fehler entdeckt: Beim Screenshot von "Virtua Fighter 5" wurde als System die Xbox 360 angegeben. So wäre das nicht schlecht, entspricht aber leider nicht der Realität. Ich wünsche mir einen etwas umsichtigeren Umgang mit den Gefühlen der Fans. Liebe Grüße und macht weiter so, die MAN!AC ist das einzig wirklich lesenswerte Magazin in Deutschland!

Marc Heinze, via E-Mail

! Mit kleinen Fehlern testen wir Aufmerksamkeit und Kompetenz unserer Leser. Im Ernst: Trotz mehrerer Kontrollinstanzen rutschen solche unschönen Patzer immer wieder mal durch. Matthias, Urheber dieses Fauxpas und selbst Sega-Fan, steht auf der Games Convention (MAN!AC-Stand) für Beschimpfungen aller Art zur Verfügung – vier Tage lang!

Wii-Anschluss

In Ausgabe 08/06 antwortet Ihr auf einen Leserbrief, dass der Wii 480p über Komponentenkabel darstellen kann. Ich habe mir vor Jahren einen US-Gamecube gekauft, da die PAL-Konsole 'nur' RGB hatte. Seid Ihr sicher, dass auch der europäische Wii 480p hat? Ich bin da bei Nintendo etwas skeptisch. Auf der US-Webseite von Nintendo ist bei den technischen Daten der Komponenten-Ausgang des Wii genannt. Jedoch konnte ich diese Info bisher auf den deutschen Internetseiten nicht finden.

Harald Batz, via E-Mail

! Nintendo Deutschland war bezüglich einer Stellungnahme nicht zu erreichen. Wir gehen aber fest davon aus, dass der europäische Wii über dieselben Anschlüsse wie die US-Version verfügen wird.

DIREKTER DRAHT

Schreib mal wieder:

Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

"Ghost Recon"-Abzocke

Ende Juni hat Ubisoft Kapitel 2 für "Ghost Recon: Advanced Warfighter" via Xbox-Live-Marktplatz veröffentlicht. Daraufhin gabe es einen großen Aufschrei in der Community. Grund: Der sehr hohe Preis von 1.200 Microsoft-Points, umgerechnet 14,72 Euro. Dafür bekommt man gerade mal vier 'echte' neue Maps, ein paar neue Waffen und Gesichter sowie acht revisited Maps. Sicher ist der Aufwand für die vier neuen Maps groß, aber dennoch spiegeln sie nicht den Wert wider, welchen Ubisoft verlangt. Sicher, man bekommt ja noch weitere Extras. Aber wenn wir ehrlich sind, ist der Aufwand hierfür eher gering, insbesondere bei den revisited Maps. Kein Spieler sagt etwas dagegen, dass Ubisoft Geld für den Download verlangt, es sollte nur verhältnismäßig sein. Insbesondere, da PC-Gamer das Update kostenlos erhielten, sowie einen Map-Editor obendrauf. Für das "Perfect Dark Zero"-Add-On mussten Käufer nur 500 MS-Points auf den Tisch legen und bekamen weitaus mehr als "Ghost Recon: AW"-Spieler. Selbst das kommende Map Pack für "Call of Duty 2" ist billiger. Dort bekommt man fünf neue Maps zum Preis von 800 MS-Points.

Enrico Ehrhardt, via E-Mail

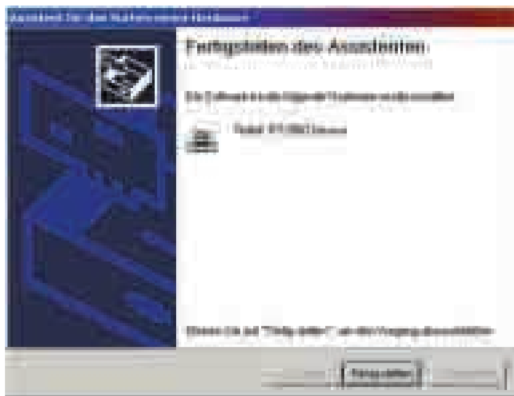
Stellungnahme der Pressestelle:



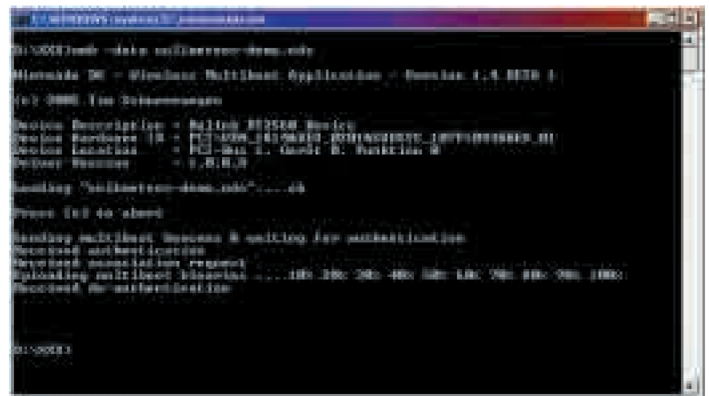
Wir glauben, dass der Gegenwert stimmt. Für 1.200 Punkte bekommt der Spieler einen beachtlichen Gegenwert. Kapitel 2 erweitert "Ghost Recon: Advanced Warfighter" schließlich um vier Coop-Missionen, acht revisited Maps, zwei Spieloptionen, zwei Tarnmuster, vier Gesichtsvarianten für die Charaktere sowie fünf Waffen.

KNOWHOW

Füttert den Nintendo DS mit Demos



Mit DS-Icon: Wählt bei der Installation das Verzeichnis des 'Custom Driver'.



Die zu sendende Demo-Datei platziert Ihr im 'data'-Verzeichnis der 'Wireless Multiboot Application'. Dann startet Ihr per DOS-Kommando: 'wmb -data DATEINAME.nds'.

Für den DS gibt's einige Demo-Spiele, die Ihr per WiFi entweder vom Handheld eines Freundes oder einem speziellen Hotspot von Nintendo downloaded. Leider werden sie aus dem Speicher gelöscht, sobald Ihr ein anderes Spiel einlegt oder das Gerät ausschaltet. Wäre es nicht praktisch, wenn Ihr z.B. die "Polarium"-Proberätsel immer wieder vom PC aufs Handheld spielen könntet? MAN!AC sorgt für Verbindung!

Hardware: Die Übertragung klappt nicht mit jedem DS-Gerät, nur Modelle mit den ersten drei Firmware-Versionen sind kompatibel. Um Euer Handheld zu testen, legt Ihr ein DS-Modul ein. Dann schaltet Ihr es an und klickt Euch in den Pictochat-Raum A. Entfernt nun das Modul: Wenn sich die Bildschirme Gelb oder Magenta färben, ist Euer DS nicht kompatibel – Grün, Blau oder keine Reaktion sind optimal.

Euer PC benötigt Win-XP sowie einen freien PCI- oder PCMCIA-Slot. In diesen stöpselt Ihr eine WLAN-Karte mit RT2500-Chipset, entsprechende Modelle findet Ihr unter http://ralink.rapla.net – wir wählen die 'WL-107G'-Karte von Asus (zirka 30 Euro).

Installation: Surft auf http://users.belgacom.net/bn967347/ und ladet die jeweils neueste Version der 'Wireless Multiboot Application', 'Wireless Multiboot Data' (WifiMe) und den 'Custom Driver' auf Euren Rechner. Mit letzterem Treiber installiert Ihr Eure WLAN-Karte, dazu müsst Ihr eventuell alte Treiber entfernen und das System neu starten. Die ZIP-Datei der 'Wireless Multiboot Application' entpackt Ihr in einen neuen Ordner auf der Festplatte: Klickt Euch ins Unterverzeichnis 'data' und platziert hier die ZIP-Datei der 'Wireless Multiboot Data'.

Transfer: Um die Übertragung zu starten, klickt Ihr im Startmenü auf 'Ausführen' und gebt den Befehl 'command' ein. Im DOS-Fester wechselt Ihr zum Verzeichnis der 'Wireless Multiboot Application' und gebt den Befehl 'wmb -data DATEINAME.nds' ein. 25 passende Demodateien findet Ihr unter http://wiki.akkit.org. *oe*



Besorgt eine günstige WLAN-Karte: Mit der Asus 'WL-107g' klappte unsere Verbindung mit dem Nintendo DS problemlos.



Nach dem Start der 'Wireless Multiboot Application' findet das Handheld ein Download-Spiel: Bestätigt die Übertragung!

Joypad-Öffner

Ihr wollt ein kaputtes Xbox-360-Joypad ausschlachten oder einen funktionstüchtigen Controller mit Wechselgehäuse oder Rumble-Schalter tunen? Dann braucht Ihr passendes Werkzeug: Die Schrauben des Xbox-360-Pads öffnet Ihr mit dem "Torx 8 Schraubendreher", der im Fachhandel zirka sechs Euro kostet. Online-Käufer suchen z.B. unter yatego.com.

Xbox Portable

Wem Sony PSP und Nintendo DS zu lahm sind, der baut eine richtige Konsole zum Handheld um: Unter www.portablesystems.net zeigt Euch David Kaplish, wie's funktioniert! Zahlreiche Bilder veranschaulichen Schritt für Schritt die Konstruktion eines neuen Gehäuses sowie den Einbau von Konsolen-Hardware, Steuerelementen, Akku und LCD-Bildschirm. Mehr Infos findet Ihr in den News ab Seite 48.



Knowhow-Themen im Überblick

- **MAN!AC 08/06: PSP als Media Center** Tools und Gratisspiele für Sonys Handheld
- **MAN!AC 07/06: PC-Bedienung per PSP** Macht das Handheld zur Fernsteuerung
- **MANIAC 06/06: Filme auf der Xbox 360** Videos abspielen mit der Microsoft-Konsole
- **MAN!AC 05/06: PSP-Homepage-Studio** Bastelt Eure PSP-Webseite

WiFi MAX für PSP & DS

Endlich online mit DS und PSP: Der kleine USB-Stick stellt einen WLAN-Access-Point zur Verfügung. Dazu ist aber ein mit dem Internet verbundener PC Voraussetzung. Auf diesem installiert Ihr die mitgelieferten Treiber und schließt den Stick an. Nach dem Einrichten der Sicherheitseinstellungen (WEP) sind die Handhelds zu Online-Matches bzw. zum Surfen bereit. Zusätzlich darf für die PSP ein PC-Server eingerichtet werden, auf welchen das Sony-Handheld per Browser zugreifen darf. Alternativ konvertiert und übertragt Ihr mit der beiliegenden 'Max Media Manager'-Software Videos, JPEG-Bilder sowie MP3s auf die PSP. Wichtig: Die korrekten Einstellungen für reibungslosen Betrieb sind im Handbuch bzw. auf www.codejunkies.com beschrieben.



Hersteller:	Bigben
System:	DS, PSP
Preis:	ca. 50 Euro

Einfachlösung für ein kabelloses Netzwerk daheim: Dann dürft Ihr mit PSP und DS online gehen. Nötig dafür ist aber ein Internet-PC und ein wenig Erfahrung mit Netzwerken.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✓✓

Xbox-Komponenten-Kabel

Wolfsoft liefert neben dem PS2-Pendant auch für die Xbox ein YUV-Kabel zum Anschluss an Beamer & Co. Das zwei Meter lange Stück gibt's bei www.wolfsoft.de.



Hersteller:	Wolfsoft
System:	Xbox
Preis:	ca. 30 Euro

Zwei Meter langes Highend-YUV-Kabel mit optischem sowie analogen Soundausgängen und erstklassigem Bildsignal – allerdings ohne vergoldete Kontakte.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✓

Home Theater

Das wuchtige 'Home Theater' beherbergt neben Mini-Lautsprechern auch einen externen PSP-Akku mit 3.600 mAh. Anschlüsse zum Aufladen und für zwei Kopfhörer fehlen ebensowenig wie ein Audio-Eingang. Die Boxen klingen etwas hochtonlastig, dröhnen aber überraschend laut. Daneben könnt Ihr das 'Home Theater' zum Akku-Laden und PSP-Transport nutzen.



Hersteller:	Bigben
System:	PSP
Preis:	ca. 100 Euro

Die edle Lautsprecher/Akku-Kombi besitzt ordentlichen Klang und verlängert die PSP-Laufzeit. Viele Anschlüsse, gute Funktionalität und Stabilität haben jedoch ihren Preis.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✓✓

ZUBEHÖR

Skins für Xbox 360

Gummierte Dritthersteller-Pads sind so eine Sache: Sie besitzen zwar gute Rutschfestigkeit, aber meist auch eine schlechtere Ergonomie. So geht Mad Catz einen Kompromiss ein und bietet aufziehbare Silikon-Hüllen für Xbox-360-Controller an. Die in Grau und Blau erhältlichen Gummiteile stülpt Ihr übers Pad, um es auch vor Schmutz und Beschädigung zu schützen. Gewöhnungsbedürftig ist lediglich die gummierte Oberfläche.



Hersteller:	Mad Catz
System:	Xbox 360
Preis:	ca. 10 Euro

Die Schutzhülle macht den Xbox-360-Controller rutschfester. Trotzdem sind alle Tasten gut erreichbar. Montage und Demontage sind dank flexiblem Silikonmaterial problemlos.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✓

Carrying Case

Bigben schlägt wieder zu und bringt seine offiziellen Taschen nun auch für den DS Lite. Darin findet Nintendos Handheld einen sicheren Unterschlupf – dank genauen Passmaßen und gepolsterter Innenseite. In zwei Zusatztaschen darf Zubehör wie Ohrstöpsel oder Module mitgenommen werden. Trageschlaufe und Karabinerhaken komplettieren die Tasche.



Hersteller:	Bigben
System:	DS
Preis:	ca. 13 Euro

Ade Transportschäden: Die stabile DS-Tasche mit vorbildlicher Verarbeitung, Staufächern und fairem Preis schützt Euer Handheld mehr als ausreichend.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✓

ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2	Xbox	Gamecube
JOYPADS		
Dual Shock 2	**S-Controller**	**Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** überragende Verarbeitung und vorbildliche Ergonomie – leider auch hoher Preis.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔
LENKRÄDER		
Driving Force Pro	**Booster XXL (PS2, Xbox, NGC, PC)**	**Force Feedback Wheel**
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Brooklyn	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 60 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✓✓
SONSTIGES		
XGA/VGA-Box Pro (PS2, Xbox, NGC)	**Logitech Z-5500 (PS2, Xbox, NGC)**	**Multi-Format (PS2, Xbox, NGC)**
Hersteller: Madrics	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 100 Euro	**Preis:** ca. 380 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: VGA-Box für Monitorbetrieb mit vielen Funktionen und sehr gutem Bild.	**Fazit:** komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

IMPORT-TIPPS PSP

Die meisten Titel schaffen den Sprung nach Deutschland, trotzdem gibt es einige Spiele nur in den USA und Japan: Wir stellen die interessantesten Auslandsperlen vor.



Geduldsspiel: Die "Gradius Collection" kommt, gibt's in Japan aber schon lange.



Zu grob für Deutschland? "Infected".

Da Sonys PSP noch sehr jung und die Entwicklung von Spielen aufwändig ist, sind viele Hersteller bemüht, ihre Titel einem möglichst großen Publikum näher zu bringen. Im Gegensatz zu GBA und DS ist deshalb der Anteil an nicht in Deutschland erschienenen bzw. angekündigten Spielen relativ niedrig. Dennoch bleiben uns auch unterhaltsame Veröffentlichungen vorenthalten - abseits von japanophilen Schulmädchen-Adventures und schlechten Schnellschüssen, die in Eurpoa keiner braucht.

Eine kleine, aber relevante Import-Hürde können Updates des PSP-Betriebssystems sein: Läuft ein Spiel nur mit einer Version, die in Europa noch nicht erschienen ist, müsst Ihr ein Risiko eingehen - oder warten, bis das deutsche Update erscheint. Bislang gab es zwar keine Probleme, wenn z.B. ein japanisches 'Bios' auf ein deutsches Gerät gepackt wurde, aber Sony rät offiziell davon ab.

Importe aus USA

In Übersee gibt es ein reichhaltiges Angebot an Spielen, von denen viele auch bei uns erscheinen - allerdings haben dortige Käufer häufig einen zeitlichen Vorteil, der von wenigen Wochen bis zu mehreren Monaten reicht. Wer es also eilig hat, greift zum Import. Daneben findet sich eine solide Auswahl an Veröffentlichungen, die aus unterschiedlichen Gründen nicht den Sprung nach Europa schaffen - sei es mangels europäischer Niederlassung des Publishers oder wegen vermeintlich zu geringen Interesses der Spieler.

Importe aus Japan

In Fernost gibt es am meisten PSP-Titel ohne Veröffentlichungs-Chance bei uns. Obskure Quizspiele und Anime-Massenware vermisst niemand, doch diverse Denk- und Puzzlespiele oder Retro-Ballereien sind empfehlenswert - und nicht zuletzt ohne Japanisch-Kenntnisse zu genießen.

Importe aus der EU

Bei unseren kontinentalen Kollegen finden sich nur wenige exklusive Titel, weitgehend ist das Sortiment mit unserem identisch. Ausnahmen bilden Spiele, bei denen die Hersteller wegen der Jugendschutz-Problematik auf einen Deutschland-Start verzichten, oder das Sortiment von Billig-Spezialisten (z.B. Spiele von 505 Gamestreet). Die Strategie, obskurere PSP-Veröffentlichungen günstig in die Regale zu stellen, funktioniert vor allem in Großbritannien aufgrund der höheren PSP-Verkäufe besser als hierzulande. *us*

Weitere interessante Importe für PSP

Spielname	Hersteller	Genre	Herkunft	Zirka-Preis	Deutschland-Version	Anmerkung
Armored Core: Formula Front	505 Gamestreet	Action	England	45 Euro	nicht geplant	Schroffeil Roboter beim PSP-Ableger der bekannten Mech-Ballerei
Bleach: Heat the Soul 2	Sony	Action	Japan	55 Euro	nicht geplant	Stylisches Anime-Beat'em-Up in klassischer Seitenansicht
Bomberman Panic Bombers	Hudson	Reaktion	Japan	55 Euro	nicht geplant	Uriges Bombeninferno für launige Runden mit witzigen Gimmicks
Dead to Rights: Reckoning	England	Action	England	45 Euro	nicht geplant	Die knallharte Cop-Ballerei erscheint wegen Index-Gefahr nicht bei uns
Gradius Collection	Konami	Action	Japan	55 Euro	Sommer	Der Traum für Retro-Fans: fünf Teile des Kult-Shoot'em-Ups auf einmal
Infected	Majesco	Action	USA	45 Euro	nicht geplant	Rabiate Metzelballerei mit Zombies jenseits des guten Geschmacks
NFL Street 2 Unleashed	Electronic Arts	Sport	USA	45 Euro	nicht geplant	Flottes American Football, das ruppig zur Sache geht
P.Q.: Practical Intelligence Quotient	D3	Denken	USA	35 Euro	nicht geplant	Kniffige Sammlung von Rätsel- und Geschicklichkeits-Aufgaben
The Con	Sony	Action	USA	45 Euro	nicht geplant	Kernige Klopperei mit ungewöhnlicher Kampfperspektive
The Hustle: Detroit Streets	Activision	Sport	USA	35 Euro	nicht geplant	Billard mal nicht als Spießersport, sondern cool im Zocker-Milieu
XI Colosseum	Sony	Reaktion	Japan	55 Euro	nicht geplant	Hektische, actionreiche Würfel-Ballerei mit überraschendem Tiefgang

Taito Memories Pocket

Reaktion >> Oldie-Sammlung



Manche Spiele wurden grafisch aufgepeppt ("Cameltry", oben), andere sind zeitlos schick ("Rainbow Islands", rechts).



Namco hat es vorgemacht, Midway und Capcom zogen nach - Kollektionen kultiger Arcade-Hits der 80er- und 90er-Jahre sind in Mode. In Japan beglückt auch Taito die PSP-Fans mit einer sechzehnköpfigen Retro-Sammlung. Die Titelauswahl deutet an, dass mehrere Teile geplant sind, denn es fehlen etliche Klassiker des "Space Invaders"-Erfinders. So tummeln sich überwiegend recht simple Spiele der Videospiel-Frühzeit auf der Disc (u.a. "Qix", "Crazy Balloon", Elevator Action"). Ergänzt werden sie von etwas neueren Titeln wie "Rastan Saga" und "New Zealand Story" bis hin zum absoluten Highlight "Rainbow Islands Extra" - dieses Spiel alleine rechtfertigt den Kauf der liebevollen Kollektion mit akkurat emulierten Oldies.

Im Gegensatz zu den Taito-Sammlungen für PS2 und Xbox, die es auch in Europa gibt, bekommen wir vier grafisch und spielerisch aufgepeppte Updates spendiert. Diese sind: "Crazy Balloon", "Balloon Bomber", Legend of Kage" und vor allem das spaßige "Cameltry".

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com

Taito • ca. 50 Euro • für Deutschland nicht geplant

Generation of Chaos

Denken >> Runden-Strategie





Star Soldier

Action >> 2D-Shooter

Einmal drehen, bitte: "Star Soldier" wird ausschließlich hochkant gespielt.

Die langlebige Shoot'em-Up-Serie wird in Japan alle paar Jahre fortgesetzt. So gab es u.a. Updates für PS2 und Gamecube - nun ist die PSP an der Reihe. Um den klassischen Vertikal-Shooter zu spielen, müsst Ihr die PSP hochkant drehen. Im ersten Moment ungewohnt, klappt das Handling später prima. Dazu trägt bei, dass Ihr nur zwei Feuerknöpfe braucht - Extrawaffen gibt's praktisch keine. Drei Schiffstypen, ein aufrüstbarer Standardschuss und eine schlappe Sekundärwaffe nehmen es mit den Aliens auf. Dennoch macht "Star Soldier" Laune: Es ist technisch einwandfrei, umfangreich (10 lange Levels, mehrere Spiel-Modi) und lockt mit treibender Musik und schicker Optik. 2D-Fans sollten zugreifen!

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com

Hudson • ca. 50 Euro
für Deutschland nicht geplant

DJ Max Portable

Reaktion >> Musikspiel

Angehende Musiker brauchen bei "DJ Max" jede Menge Fingerfertigkeit.

Genau genommen ist die Länder... oben rechts bei "DJ Max" ... denn das mobile Musikspiel stammt ... korea. Dabei bedienten sich die ... aber ungeniert bei ihren asiatischen ... von Konami, denn das Grundprinzip ... wenig veränderte Kopie des Genre-... "Beatmania". Zu einer reichhaltigen ... Pop- und Elektro-Songs scrollen ... Spalten Markierungen nach unten, ... punktgenau mit verschiedenen ... sollt. Dank rhythmisch gelungener ... winkt Euch bei Erfolg das Gefühl, ... siker zu wirken. Erfreulich für ... Dank einfach gehaltener Menüs ... auch für Deutschsprachige ...

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; ...

Pentavision • ca. 45 Euro
für Deutschland nicht geplant

Retro-Gamer



Neo Geo Pocket

Typisch SNK: Mit dem Neo Geo Pocket lieferte der Traditionshersteller Ende der Neunziger eine technisch erstklassige Hardware, der es an Spielen und Marketing-Power mangelte.

COLLECTORS CORNER

Der Neo Geo Pocket und sein Color-Nachfolger waren schon bei ihrer Veröffentlichung preiswert und werden bis heute als Neuware verramscht. Asiatische Importeure und amerikanische Ebay-Profis verkaufen das Bundle aus Handheld und sechs Spielen (im hässlichen Blister und ohne Umverpackungen) für rund 70 Dollar, bei deutschen Händlern solltet Ihr maximal 40 Euro für einen neuen Color in Karton-OVP hinlegen. Beim schwarz-weißen Vorgänger dürfen zehn Euro abgezogen werden. Von den drei Neo-Geo-Pocket-Modellen (Schwarz-Weiß, Color und New Color) gibt es über 20 Farbvarianten, nur eine Hand voll sind limitiert und seltener (z.B. das "Samurai Spirits Special Pack"). Spiele für den Neo Geo Pocket sind ebenfalls günstig, rechnet zwischen fünf und zehn Euro für den Großteil der Module, die gewöhnlich aus der SNK-Konkursmasse stammen und deshalb nur in einem Plastik-Case geliefert werden. Mit Handbuch und Box wird's teurer, vor allem wenn es sich um UK-Varianten handelt: Titel wie "Pocket Reversi", die nur in Großbritannien als englische Version erschienen sind und sich marginal verkauften, können bei Sammlern dreistellige Dollar-Beträge erzielen.



Die Camouflage-Version des NGP ist etwas seltener als die einfarbigen Varianten.

Nach neun Jahren der Game-Boy-Dominanz erschien der Neo Geo Pocket Ende 1998 in Japan: Ein kompakter Taschenspieler mit ergonomischem, schickem Äußeren und mächtig Leistung unterm bunten Plastik - schließlich wurde er als erste Mobilkonsole von einer 16-Bit-CPU angetrieben. Hinzu kam eine Hand voll innovativer Features: Während zwei Micro-Batterien die Hardware mit Energie versorgten, diente eine zusätzliche Knopfzelle als Speicherbatterie - selbst der moderne GBA erlaubt kein Ablegen von Spielstanddaten im Gerät, sondern nur auf Modulen. Statt Handheld-Zockern ein weiteres wabbliges Steuerkreuz zuzumuten, offerierte SNK einen exakten Mini-Joystick samt robuster Mikroschalter. Und als kleinen Mehrwert baute man ins Betriebssystem ein 'Pocket Menu' ein, das beim modullosen Start erscheint: Neben Kalender, Weltzeituhr und Wecker bot der Simpel-PDA ein ebenso sinnfreies wie amüsantes Horoskop.

Dasselbe in bunt

Obwohl der NGP in den ersten Lebensmonaten mit erstklassigen Umsetzungen populärer SNK-Automaten wie "King of Fighters" oder "Neo Geo Cup '98" bedacht wurde, liefen die Verkäufe schleppend. Drittherstelier hielten sich zurück, der Massenmarkt vergnügte sich mit Pokémon bzw. dem neuen Game Boy Color. SNK zog rasch mit einer überarbeiteten Hardware nach: Schon im März 1999 wurde der Neo Geo Pocket Color in Japan veröffentlicht. Statt acht Graustufen gab's bis zu 146 Farben aus einer Palette von 4.096. Trotz fehlender Hintergrund-Beleuchtung schmeichelte der 2,6-Zoll-Bildschirm den Augen: Auf dem hochwertigen TFT-Display erstrahlte jeder der 160 x 152 Pixel klar und deutlich, die scharfen Konturen und satten Farben ließen selbst den neuen Farb-Game-Boy alt aussehen. Auch die Batterieleistung des NGPC war vorbildhaft: Während das Schwarz-Weiß-Gerät 20 Stunden durchhielt, lieferten beim Nachfolger zwei Mignon-Batterien Energie für bis zu 40 Stunden Spielspaß. Doch weder in Japan noch in den USA konnte SNK ernsthaft Nintendos Vorherrschaft gefährden. Nachdem Bandai die Konkurrenzkonsole Wonderswan ins Rennen gebracht hatte, erlosch das Interesse der japanischen Mobilspieler komplett, woran auch die Veröffentlichung eines etwas schlankeren Modells (New Neo Geo Pocket Color) Ende 1999 nichts änderte. In den USA wurden mit Titeln wie "Sonic the Hedgehog: Pocket Adventure" zu Weihnachten 1999 zwar Achtungserfolge erzielt, den Nimbus des Fanartikels wurde der NGPC aber mit seiner SNK-zentrierten Spieleauswahl nicht los.

Stephan Freundorfer
"Zeitlos schön und spielenswert"

Obwohl ich nie ein großer Fan von SNK-Beat'em-Ups war, gehört der Neo Geo Pocket zu meinen Lieblings-Handhelds. Denn abseits der vielen (zugegebenermaßen exzellenten) 2D-Prügeleien reiht sich Spieleperle an Spieleperle: Für "Sonic", "Faselei!", "Metal Slug" oder den "Picross"-Clone "Picture Puzzle" lasse ich gerne mal die moderne Konkurrenz zu Hause. Hinzu kommen das bis auf die fehlende Beleuchtung makellose Display, die unschlagbare Batterielaufzeit und das formschöne Design, dessen man sich auch 2006 nicht zu schämen braucht. Kurzum: Der Neo Geo Pocket ist ein Handheld, das bis heute unter Wert gehandelt wird.

ETWAS ...

KING OF F...

COTTON

Weit...

Die Jap... Schritt ... 1999 ers... tannien ... ner Eur... unter ... in den ... Mech... lenspi... ons". ... durch den Pachinkomaschinen-Hersteller Aruze im folgenden Jahr glaubten die SNK-Filialen fest an die Zukunft des Handhelds: Auf der E3 2000 waren etliche neue Titel wie die Umsetzung des Success-Shooters "Cotton" spielbar, eine engere Kooperation mit Sega und deren Dreamcast (mit dem sich das Handheld verlinken ließ) wurde angekündigt und sogar ein MP3-Player-Modul präsentiert. Doch einen Monat ... lebte der NGPC ein ... allerdings nur noch sporadisch unterstützt und schon vor dem SNK-Bankrott Ende 2001 vergessen. *sf*

VIER POCKET-PERLEN

SONIC POCKET ADVENTURE (Sega, 1999)

Der berühmte Igel geht zum ersten Mal in seinem Leben fremd: Sonics Debüt auf einer Nicht-Sega-Hardware vereint alte Tugenden mit moderner Handheld-Technik. Sechs Levels lang hetzt der stachelige Held ringesammelnd durch bunte Landschaften - und das in einem Wahnsinnstempo und bis auf wenige Ausnahmen ruckfrei. Ein Muss für geschickte Mobilspieler und Sonic-Fans, auch wegen der historischen Bedeutung.



Sonics erster Auftritt abseits einer Sega-Konsole läutet den Wandel ein: Zwei Jahre später folgt das GBA-Debüt.

FASELEI! (Sacnoth, 1999)

Nicht nur der Name dieses gewitzten Mech-Strategiespiels ist ungewöhnlich: Die Kampfkolosse werden durch Aneinanderreihung eines halben Dutzend Kommandos rundenweise über die Schlachtfelder dirigiert - das Abschätzen der Züge von Freund und Feind ist ein elementares Spielprinzip. Eingebettet sind die Taktikgefechte in eine ausufernde Anime-Story, weshalb Ihr Euch die englische Version holen solltet.



Nach dem Anordnen von Bewegung und Waffeneinsatz führen alle Einheiten gleichzeitig ihre Befehle aus.

SNK VS. CAPCOM: MATCH OF THE MILLENIUM (SNK, 1999)

Im umfangreichsten Beat'em-Up-Titel für den Neo Geo Pocket verprügeln sich knapp zwei Dutzend Charaktere aus den SNK- und Capcom-Universen. Neben Turnier-, Sparring- und Versus-Variante gibt's einen Olympic-Modus mit einigen amüsanten Minispielen. Mit vielen detailreichen Hintergründen und hübschen Kämpferanimationen ist das 'Match des Jahrtausends' auch grafisch ein Neo-Geo-Pocket-Ausnahmetitel.



Kämpfer aus den illustren Prügelserien von SNK und Capcom treffen sich zum perfekt spielbaren Duell.

METAL SLUG (SNK, 1999)

Egal, ob "1st Mission" oder "2nd Mission" - auf einem SNK-Handheld muss man mindestens ein "Metal Slug" haben. Beide Teile des berühmten Jump'n'Shoots bieten furiose Comic-Action, mal zu Fuß mit schweren Waffen, mal am Steuer von Panzer oder Jet. Die Kulissen sind vielfältig, die Action ist flüssig und pausenlos. Allein der Sound hat zu hohen Dudelfaktor, bei Teil 2 gibt's dafür witzige Sprachsamples.



Teil 2 der mobilen Ballerei ist ein Quentchen hübscher als der Vorgänger und bietet zwei spielbare Charaktere.

SOCOM U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO

MEHRSPIELER-TAKTIKEN

Ready, Set – Go! Go! Go! Training für den Online-Ernstfall.

Beim Sterben ist jeder der Erste: Wer in „Socom" den Online-Modus entjungfert, hat in seinem Team nicht viel zu melden. Vermutlich überlebt Ihr nicht mal den ersten Schusswechsel, denn hier müsst Ihr schneller schalten als in den Solo-Missionen. Mit etwas Erfahrung werdet Ihr dagegen auch mit vielen Gegnern fertig: *Mobile Gamer* trainiert Euch zum Elitesoldaten. *oe*

Zusätzliche Ausrüstung

…Engpässe und schleudert aus der Ferne Granaten: Im Modus 'Frei umsehen' …Ihr so Gegner, die Ihr noch nicht mal sehen könnt.

Tödlicher Rauch: Dank Nebelgranate kann sich der Feind auf wenige Meter anschleichen – die Zielfunktion fällt aus.

Individuelle Ausrüstung ermöglicht eine Vielzahl von Manövern. Granaten nutzen Euch vor allem in Höhlen und Gebäuden, weil sie von Wänden abprallen und um die Ecke kullern – wer zum Wurf flink in den Modus 'Frei umsehen' wechselt und etwas nach oben blickt, schleudert weiter als der Feind. Auf offenem Feld sind dagegen Bazooka und die Granatwerfer-Upgrades der Sturmgewehre treffsicherer.

Wenn Euch der Feind festnagelt, kann Euch auch eine Nebelgranate nützlich sein. Etwa an den Ausgängen der Höhle im 'Village' ermöglicht sie überraschende Sturmmanöver. In engen Gängen sowie speziell im Modus 'Captive' installiert Ihr Claymores, damit vermint Ihr auch gefallene Feinde – wenn ihn ein Kollege beleben will, reißt ihn die Sprengfalle mit ins Verderben. Freunde befreit Ihr dagegen mit einer Granate von Minen.

Nutzt die Deckung!

Kennt die Routen: Terroristen zielen mit der Bazooka auf die Höhle im 'Village', hier lassen sich immer leichte Abschüsse machen – sofern kein Rauch die Sicht vernebelt.

Geduckte Haltung und das Verstecken hinter Kisten und Ecken sind natürlich Pflicht. Wer zudem die 16 Maps im Detail kennt, ist klar im Vorteil. Wichtig sind vor allem die Bereiche, in denen die gegnerischen Teams nach Beginn einer Runde aufeinander treffen. Merkt Euch genau, wo die ersten Granaten einschlagen und spielt auch mal im anderen Team, um deren Positionen auszuloten: So wisst Ihr auch ohne Blickkontakt, wo sich der Feind bei Gefechten an Schlüsselpunkten versteckt. Außerdem solltet Ihr die Winkel kennen, in denen sich die berüchtigten Camper verkriechen und unvorsichtigen Spielern auflauern. Wer etwa den Speisesaal im Level 'Lockdown' betritt, ohne vorher ein bis zwei Granaten hineinzuwerfen, ist selbst schuld. Es gibt auch Stellen, die Aufmerksamkeit auf mehreren Ebenen erfordern: Im Bahnhof 'Rolling Stock' können sich Scharfschützen an die Geleise legen und unter den Zügen durchballern – solange der Feind steht, kann er den Angreifer kaum erspähen. Bei Matches mit Auferstehung lohnt es sich, die 'Respawn'-Punkte des Feindes zu kennen: Die meisten Gegner erscheinen mit gleicher Blickrichtung. Ihr könnt ihnen also hinterrücks auflauern oder auf der zu erwartenden Marschroute Sprengfallen legen.

Auch Sprengenfallen brauchen Deckung, sonst werden sie erspäht: Platziert sie hinter Kanten und Ecken, im Gebüsch und bei gefallenen Feinden.

Bleibt in Bewegung!

Wer mobil bleibt, kann auf Schusslaute reagieren und dem Feind in den Rücken fallen. Solange er abgelenkt ist, wird er Euch nicht bemerken.

Verpasst dem faulen Ei einen Denkzettel: Mit dem Zielfernrohr trefft Ihr meist nur kauernde Camper, diese allerdings aus maximaler Entfernung.

Wenn Euch der Feind erstmal umstellt hat, habt Ihr keine Chance mehr. Egal, ob er Euch sehen kann oder nicht, bald wird um jede Ecke eine Granate purzeln. Deshalb solltet Ihr stets in Bewegung bleiben. Das bedeutet natürlich nicht, dass Ihr bei wüstem Kreuzfeuer ins offene Feld lauft – aber in Feuerpausen solltet Ihr jede Gelegenheit nutzen, eine neue Deckung zu finden. Denn wo der Gegner schon gesucht hat, wird er Euch nicht vermuten. Außerdem hilft mobilen Spielern oftmals der Zufall: sie tauchen hinter dem Rücken der Feinde auf und nutzen den Überraschungseffekt. Auch wenn Euch der Gegner bereits entdeckt hat, solltet Ihr niemals stehen bleiben. Lauft unter Feuer immer zur Seite, um schwere Treffer oder gar Kopfschüsse zu vermeiden.

Optimales Teamwork

Erobert die Kampfgebiete mit System: Der Kamerad wirft eine Blitzgranate, dann stürmt Ihr um die Ecke – in solchen Situationen ist spontane Absprache wichtig.

Besonders bei umkämpften Toren ist Vorsicht geboten: Haltet Abstand zum Kameraden, damit Granaten weniger Schaden am Team anrichten.

Unter Feuer muss jeder Handgriff sitzen: Speziell für 'Captive'-Gefechte übt Ihr synchrones Schießen und Beleben.

Gute Zusammenarbeit ist in „Socom" das A und O: Drei eingespielte Freunde werden mit acht Einzelkämpfern locker fertig. Das klappt natürlich nur, sofern die Kommunikation stimmt. Wenn alle drei Freunde gleichzeitig Granaten werfen, sind sie stürmenden Gegnern hilflos ausgeliefert. Deshalb müssen Aufgabenverteilung und synchrone Angriffe abgesprochen werden. Ihr werdet es selbst erleben: Je mehr die Spieler kommunizieren, desto trickreicher werden die Matches und desto erfolgreicher das Team – traut Euch, wenn Ihr eine Idee habt. Einsteiger hängen sich am besten in einem 'Captive'-Match an einen routinierten Spieler und beleben ihn, wenn er getroffen wird. Er wird es Euch danken und per Teamtalk auf die wichtigsten Spots und Kniffe, aber auch Fehler hinweisen. Gleichzeitig könnt Ihr natürlich seine Kampftechniken abschauen. Erfahrene „Socom"-Spieler halten trotzdem immer respektvollen Abstand zum Kameraden, sonst kann nur eine Granate oder Sprengfalle das ganze Team auslöschen – und das wäre ein Geschenk an den Feind.

…M KIOSK

IMPORT SPECIAL

51 unbekannte Spiele-Perlen aus Japan, USA und England

So geht's: Lieblingsspiele günstig selbst importieren

…ETROID PRIME …NTERS

…eletests für DS

…ss Peach • Pokémon Link …andneuer DS-Lite im Test

…st & Tipps: Großer Player's Guide … brillanten Lebens-Simulation

…Prime

>> Flipper

…s Aran geht fremd: …Gamecube-Besit…gewohnt, die wandel… Ego-Sicht durch …Ganglabyrinthe zu …brauchen Flipper-Polygonbraut auf dem …kugel. Zusammen…Morph Ball schleudert … über futuristische …sich am Design des …Prime"-Universums orientieren. Dabei habt Ihr stets das gesamte Spielfeld im Blick – der Doppelschirm macht's möglich.

Im Gegensatz zum realistischen "Gottlieb Pinball Classics" garniert Entwickler Fuse Games, der ebenfalls für das mäßige "Super Mario Ball" verantwortlich zeichnet, die Tische mit allerlei Gimmicks. Neben den typischen Rampen, Bumpern und Spinnern schießt Ihr umherwuselnde Aliens vom Schirm, knabbert an der Lebensleiste von mächtigen Bossgegnern oder katapultiert Samus mitten in zahlreiche Minispiele: Ein Multiball-Spiel mit bis zu sechs Kugeln gleichzeitig, Actioneinlagen oder der Walljump-Reaktionstest warten. Aktivierbare Extras wie eine kugelrettende Energiebarriere oder Raketenmunition verleihen zusätzlichen Pfiff.

Um die magere Zahl von nur zwei Starttischen aufzustocken, startet Ihr den 'Multi Mission'-Modus: Mit dem Standardvorrat von drei Bällen erobert Ihr verschiedene Flipperplaneten, sammelt nach geschafften Bonusaufgaben Artefakte und begegnet Obermotzen. Einmal freigeschaltet, laden die insgesamt sechs Spielfelder in der 'Single Mission'-Variante zur Highscore-Jagd ein.

Frei Haus mit in der Packung kommt übrigens das Rumble-Modul. Im GBA-Slot verstaut, verstärken dezente Rütteleffekte das typische Flipper-Feeling. *ms*

…oberen Schirm …mit der Kugel.

Volle Konzentration: Beim Multiball-Spiel sind Eure Reflexe gefordert.

Im WiFi-Spiel teilt Euch der Balken über dem Punktestand Eure Position mit.

Lasst Samus im Walljump-Minispiel via Schultertasten nach oben hüpfen.

DS-Faktor

Das Spielgeschehen findet stets auf beiden Screens statt, die Kugel flitzt dabei munter über die Schirmgrenze – verschwindet allerdings kurz in einer toten Zone, in der Ihr Samus für einen kleinen Moment aus den Augen verliert. Dicke Bossbuben tummeln sich stets auf dem oberen Schirm, zusätzliche Flipperarme dort erleichtern die Scharmützel. Via Touchscreen rüttelt Ihr ein wenig am Tisch herum – um aktiv Einfluss zu nehmen, braucht Ihr allerdings Übung.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Martin Gaksch – 8 von 10 – „Action-Flipper mit guter Ball-Physik"

Nintendos "Metroid"-Pinball ist rundum gelungen, hat aber zwei Probleme: Flipper-Puristen ist er u.a. dank Baller-Intermezzos zu actionreich, Flipper-Neulingen bietet er womöglich zu wenig Abwechslung. Bleibt die Gruppe der Action- und Pinball-Sympathisanten – Treffer! Ich mag das Spiel wegen seiner klassischen Tugenden (vor allem astreine Ball-Physik) und des actionreichen Unterbaus. Die perfekte Ergänzung zu den simulationslastigen "Gottlieb Classics".

Matthias Schmid – 5 von 10 – „Samus, bleib bei deinen Leisten!"

Warum lässt mich "Metroid Prime Pinball" so kalt? Am tollen SciFi-Look und den klasse Soundeffekten kann's nicht liegen. Ebenso überzeugt die Ballphysik – stets habe ich das Gefühl, dass die Kugel dorthin flitzt, wo ich es will. Das Rumble-Pak ist ein netter Zusatz, kann sich aber rütteltechnisch nicht mit einem Konsolen-Controller messen. Hauptkritikpunkt der Alienbolzerei ist die knappe Tischauswahl. Nach einer halben Stunde habt Ihr fast alles gesehen – das gleiche halbgare Baller-Minispiel lockt mich beim x-ten Mal nicht mehr an den DS. Plump eingebunden sind die Bosskämpfe. Hier hätte ich mir mehr Kreativität gewünscht, als schlicht ein Alienmonster im oberen Schirm zu platzieren. Ähnlich einfallslos ist die Standard-Punktejagd für Mehrspieler.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Fuse Games, England
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Juni

Alternativen

PSP	Gottlieb Pinball Classics (84 von 100 in Ausgabe 3)
GBA	Pokémon Pinball: Rubin & Saphir (nicht getestet)

Metroid Prime Pinball

Pro: akkurate Ball-Physik; schicke Präsentation; vorbildliche Doppelschirm-Nutzung

Contra: knappe Tischauswahl; sehr schnell durchgespielt; einfallsloser Mehrspieler-Modus

Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 8 – WiFi, 1 Modul für alle
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

70 von 100 SPIELSPASS

Schicker Action-Flipper mit klasse Ballphysik, dem es allerdings an Umfang und Abwechslung mangelt.

Traditionsbewusst: Im Gegensatz zum im Sommer erscheinenden neuen "New Super Mario Bros." erlebt Prinzessin Peach Ihr Abenteuer in lupenreiner Bitmap-Optik.

Feuchte Lösung: Der Tränenfluss löscht gleich den garstigen Feuerstein.

Super Princess Peach

Reaktion >> Jump'n'Run

Großer Schreck im Marioland: Erzfeind Bowser hat ein Mittel gefunden, um den Klempner mitsamt Bruder tatsächlich einzufangen. Auch das Pilzkopf-Volk hat der Ganove erwischt, lediglich Prinzessin Peach entkommt durch einen glücklichen Zufall. Klare Sache, dass das Mädel nicht einfach klein beigibt, sondern nun das Heft in die Hand nimmt: Ausgestattet mit dem magischen Multifunktions-Regenschirm Perry macht sie sich auf den Weg, ihre Untertanen zu retten.

Nintendo setzt in "Super Princess Peach" auf traditionelle Werte: So hüpft und flitzt Ihr mit der Adeligen in der klassischen Seitenansicht durch zahlreiche bunte Landschaften voller Plattformen und putziger Schurken. Vielen Gefahren begegnet Ihr mit einem beherzten Einsatz Perrys: Der Schirm taugt vorzüglich als Schlaggegenstand, kann aber noch mehr, sofern Ihr die entsprechende Fähigkeit gekauft oder gefunden habt. Benutzt Ihn als Floß- oder U-Boot-Ersatz, schwebt nach Sprüngen länger durch die Luft oder haut stärker auf den Boden.

Gelegentlich greift Peach zu den sprichwörtlichen Waffen der Frau und lässt ihren Emotionen freien Lauf. Per Druck auf den Touchscreen aktiviert Ihr verschiedene Gefühlszustände, die in kniffligen Lagen weiter helfen. Ist Peach fröhlich, kann sie mittels Luftwirbel schweben und Windräder antreiben. Eine feurige Zornattacke brennt Brücken ab und macht bestimmte Schalter platt, während traurige Tränenströme Pflanzen gießen und schnelleres Laufen ermöglichen. Unendlich geht das allerdings nicht, Ihr müsst regelmäßig Kristalle sammeln, um die Kraft wieder aufzufüllen.

In acht Welten mit je fünf Levels kämpft Ihr Euch durch und spürt gefangene Pilzköpfe und versteckte Boni auf. Als sechster Abschnitt wartet ein Bosskampf, auf den Weg dahin müsst Ihr aber erst einige Stylus-Herausforderungen bestehen. Jenseits des Hauptabenteuers, das nach dem Sieg gegen Bowser noch neue, knackigere Levels parat hält, könnt Ihr einige Puzzlebilder freischalten oder Pilze in einem Trio putziger Minispiele begleiten. *us*

DS-Faktor

Im Hauptabenteuer kommen die speziellen DS-Fähigkeiten nur sporadisch zum Einsatz: Das Mikrofon ist nur bei Unterwasserfahrten aktiv, den unteren Bildschirm sowie die Touchscreen-Unterstützung braucht Ihr zum simplen Wechsel der Emotionen und verstärkt beim Weg zum Bosskampf. Mehr genutzt werden die Feinheiten bei den verschiedenen Minispielen, die spezifisch darauf angelegt sind – insgesamt nett, aber nicht herausragend.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Minispiel-Beigabe: … dem Stylus durch das Laby…

Ulrich Steppberger – 7 von 10 – "Quietschbunter Hüpfer mit Oldschool-Charme"

In ihrem Solo-Abenteuer macht Prinzessin Peach eine gute Figur: Die traditionelle Hüpferei spielt sich gut, zahlreiche Schirm-Fähigkeiten und ordentliche Touchscreen-Einlagen lockern das Geschehen auf, auch der Umfang stimmt. Allerdings kommt alles etwas altbacken daher: Klar, die Optik versprüht klassischen bitmap-Charme, aber z.B. Kollege Kirby glänzt mit detaillierteren 2D-Welten. Außerdem wiederholen sich die Abläufe regelmäßig und sprühen nicht gerade vor Innovation – wer darauf keinen großen Wert legt, wird aber routiniert und gelungen unterhalten.

Martin Gaksch – 8 von 10 – „Gutes Retro-Jump'n'Run ohne Innovationen"

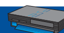
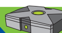
Die Aussicht auf ein klassisches 2D-Hüpfspiel im Stil eines "Super Mario Bros. 3" lässt mich stets frohlocken. Ganz erfüllt Prinzessin Peach meine hohen Erwartungen nicht, durchspielen werde ich den Titel dennoch. Gute Steuerung, nette Optik, sinnvolle Extras, viele Levels – alles passt und hat Luft, wie man es von Nintendo gewohnt ist. Was fehlt, ist das gewisse Etwas, Überraschungen und vielleicht eine überragende Grundidee jenseits der Genre-Weisheiten. Das erwarte ich mir übrigens ganz besonders von "New Super Mario Bros." – neben einer deutlich spektakuläreren Grafik.

Schwierigkeit >> mittel

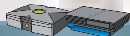
Entwickler >>	Nintendo, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Ende Mai

Alternativen

NUR 3,30

 Playstation 2  Xbox  Xbox 360  Sony PSP

LAST RESORT



SENSIBLE SOCCER 2006

Der verdiente Lohn:
Unzählige Cups und Matches warten darauf, bei der Neuauflage des Klassikers durchgespielt zu werden. Wir verraten Euch, was Ihr für jeden Eurer Siege als Belohnung erhaltet.

All-Star-Ball
Italien-Cup gewinnen
gelber Ball
Spanien-Cup gewinnen
alter Lederball
England-Cup gewinnen
Schwarzweiß-Ball
Deutschland-Cup gewinnen
Tournament-Ball
Südamerika-Cup gewinnen
Afro-Frisur
Deutsches 'Shield' gewinnen
Altrocker-Frisur
Portugal-Cup gewinnen
Hippie-Frisur
Super-Cup gewinnen
Tonsur
Frankreich-Cup gewinnen
Vokuhila-Frisur
England-Shield gewinnen
Rastas
Holland-Cup gewinnen
dünne Haare
Schottland-Cup gewinnen
Stirnband
spanisches Shield gewinnen
Guerilla-Hemd
Portugal zweite Liga gewinnen
Anzug-Hemd
Italien zweite Liga gewinnen
Codemasters-Hemd
Championship gewinnen
Freizeit-Hemd
Spanien zweite Liga gewinnen
Trachten-Hemd
Deustchalnd zweite Liga gewinnen
Showtime-Hemd
Holland zweite Liga gewinnen
Tropen-Hemd
Afrika zweite Liga gewinnen
'I love Sensi'-Hemd
Frankreich zweite Liga gewinnen



DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Neue Gefährten:
Erledigt die aufgelisteten Heldentaten, um neue Kämpfer in Eure Reihen aufzunehmen:

Avatan
10 'Einnehmen & Halten'-Matches gewinnen
Brethor
gewinnt die gute Kampagne
Celebrim
10 'Resourcen-Rennen'-Matches gewinnen
Felek
10 'Held vs. Held'-Matches gewinnen
Fhaleen
10 'King of the Hill'-Matches gewinnen
Hadhood
1. Level der guten Kampagne mit allen Bonus-Zielen gewinnen
Idrial
8. Level der guten Kampagne mit allen Bonus-Zielen gewinnen
Krashnack
1. Level der bösen Kampagne mit allen Bonus-Zielen gewinnen
Maur
4. Level der guten Kampagne mit allen Bonus-Zielen gewinnen
Mektar
gewinnt die gute Kampagne, ohne einen Helden sterben zu lassen
Ohta
10 'Versus'-Matches gewinnen
Olog
8. Level der bösen Kampagne mit allen Bonus-Zielen gewinnen
Thrugg
4. Level der bösen Kampagne mit allen Bonus-Zielen gewinnen
Tumna
gewinnt die böse Kampagne
Urulooke
gewinnt die böse Kampagne, ohne einen Helden sterben zu lassen



OVER G FIGHTERS

Bonus-Vögel:
Erledigt die Sub-Missionen der nachfolgenden Einsatzliste, um zusätzliche Kampfjets im Flugzeug-Hangar des Szenario-Modus freizuschalten. Aber Achtung: Manche Jäger könnt Ihr nur ergattern, wenn Ihr dafür auf andere Maschinen verzichtet. Unsere Liste gibt Aufschluss über die Zusammenhänge der Freischaltbarkeiten.

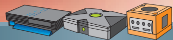
F-2 Blue Impulse
Sub-Mission 9 in Area 3 erledigen
F/A-18 Hornet
Sub-Mission 7 in Area 2 erledigen
F/A-18F Super Hornet
erledigt Saviola im Big Boss Modus
F-16C
Sub-Mission 4 in Area 2 erledigen
F-117A
taktische Mission 1 in Area 4 gewinnen
F-15C
Sub-Mission 5 in Area 4 erledigen
F-15E
taktische Mission 1 in Area 6 gewinnen
F-22A
Sub-Mission 10 in Area 7 erledigen (Freispielen der F-35B danach nicht mehr möglich!)
F-35B
Sub-Mission 7 in Area 7 erledigen (Freispielen der F-22A danach nicht mehr möglich!)
Jas39A
Sub-Mission 4 in Area 5 erledigen



TOMB RAIDER: LEGEND

Freischaltbare Cheats:
Die folgenden Cheats dürft Ihr anwenden, wenn Ihr "Tomb Raider: Legend" komplett durchgespielt habt. Alternativ dazu könnt Ihr versuchen, alle Levels innerhalb des jeweiligen Zeitlimits zu schlagen. Pro Level schaltet Ihr einen Cheat frei.

Kugelsicher
England unter 27:00
✖ R ▲ R ■ R
Feindenergie absaugen
Bolivien unter 12:30
■ ● ✖ R R ▲
unendlich Assault Rifle Munition
Japan unter 12:15
✖ ● ✖ R ■ ▲
unendlich Granatwerfer Munition
Kasachstan unter 27:10
R ▲ R ● R ■
unendlich Shotgun Munition
Ghana unter 20:00
R ● ■ R ■ ✖
unendlich SMG Munition
Peru unter 21:30
● ▲ R R ✖ ●
ein Schuss tötet
Bolivien unter 4:15
▲ ✖ ▲ ■ R ●
Excalibur!
Nepal unter 13:40
▲ ✖ ● R ▲ R
Soul Reaver!
alle Zeitlimits schlagen
✖ R ● R R ■



AB DURCH DIE HECKE

PS2-Cheats:

Pausiert das laufende Spiel, haltet die Schultertasten gedrückt und führt die unten aufgeführten Kombinationen aus, um die urwüchsigen Heckencheats zu aktivieren.

immer Power Golf
▲●▲●■●
mehr Lebensenergie durch Fressalien
▲●▲●■▲
mehr Schaden
▲●▲●▲■
alle Levels freischalten
▲●▲●●■
alle Minispiele freischalten
▲●▲▲■■
alle Moves freischalten
▲●▲■■●
Bonus-Comic 1 freischalten
▲●■■●▲
Bonus-Comic 2 freischalten
▲▲■●■●

Freischaltbares:

Auf allen drei Konsolen dürft Ihr außerdem Minigames und effektive Zusatz-Attacken freispielen. Welche Belohnung Ihr für eine bestimmte Anzahl erledigter Aufgaben bekommt, entnehmt Ihr unserer Liste.

Minispiel: Driving Range 1
10 Aufgaben
Angriff: Finishing Move
20 Aufgaben
Minispiel: Fernlenkflitzer 1
25 Aufgaben
Minispiel: Driving Range 2
40 Aufgaben
Minispiel: Driving Range 3
45 Aufgaben
Minispiel: Autoscooter 2
50 Aufgaben
Angriff: Plattmacher
60 Aufgaben
Minispiel: Fernlenkflitzer 2
75 Aufgaben
Energie Level 2
80 Aufgaben
Minispiel: Autoscooter 3
90 Aufgaben
Minispiel: Fernlenkflitzer 3
110 Aufgaben
Energie Level 3
115 Aufgaben
Minispiel: Autoscooter 4
125 Aufgaben
Minispiel: Fernlenkflitzer 4

STELLA DEUS

Echidna:

Die folgenden Handlungen müsst Ihr ausführen, um Echidna in Eure Truppe zu bekommen. Im Kampf gegen sie bekommt Ihr die Wahl zwischen zwei Optionen. Wählt den Satz: "You're about to find out!" Jetzt steht Euch die schöne Schwertmeisterin im tödlichen Duell gegenüber. Ihr müsst sie im folgenden Kampf komplett besiegen – das heißt, Echidna darf nicht nur in die Knie gehen, sondern muss wirklich das Zeitliche segnen! Am Besten bringt Ihr die Klingenkönigin auf herkömmliche Art und Weise zum HP-Minimum und setzt dann eine Kombo-Attacke ein. Bis zum zweiten Duell mit Echidna muss Spero jetzt den endgültigen Rang eines Samurai erreichen. Dazu sammelt Ihr seine beste Waffe ein und werft Euch dann erneut in den Kampf mit Echidna. Auch diesmal müsst Ihr die eiserne Lady komplett vernichten – dann könnt Ihr sie anwerben!

Jade:

Um Jade zu ködern, müsst Ihr ihn erst einmal komplett besiegen. Vernichtet den Burschen und seine Männer bei seinen ersten beiden Angriffen. Wählt während der folgenden Ereignisse dann die Option "I wasn't really going to kill him!" Danach wird Euch bald eine optionale Mission angeboten: Beschützt einen Gold-Transport! Auf dieser Mission trefft Ihr Jade erneut, bis er die Flucht ergreift. Sucht in der Gilde nach einem Brief von ihm und folgt dem Schreiben zur finalen Konfrontation mit dem Lümmel. Besiegt Ihr ihn zum dritten Mal, ist der zähe Kämpe auf Eurer Seite!

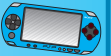
Tia:

Lasst Tia in keinem der Kämpfe sterben, an denen sie teilnimmt! Im ersten Golem-Kampf darf sie dann das Zeitliche segnen. Danach lest Ihr all ihre Briefe. Nach 12 Schreiben taucht sie entweder in Silva oder Aphen auf und kann von Euch abgeholt werden.

Viser:

Tötet ihn im ersten Kampf komplett und erledigt alle seine Golems! Auch der zweite Kampf gegen ihn muss für Viser letal enden. Lasst ihn sich nicht zurückziehen!

SYPHON FILTER: DARK MIRROR



Multiplayer-Waffen:

Der folgenden Liste entnehmt Ihr, welche Anforderungen Ihr erfüllen müsst, um coole Multiplayer-Waffen freizuschalten. Die Wummen in blauer Schrift bekommt das erste Team, Waffen in Schwarz sind für Team 2 gedacht.

33 SC-1
Sg-76 H-Bar
R2 Rang erreichen
AR-15
Dragunov
T2 Rang erreichen
Claymore Minen
'Expert Gadget Expertise'-Abzeichen gewinnen
Desert Sniper .357
SP-57
03 Rang erreichen
abgesägte Doppel-Schrotflinten
'Elite Einhand-Skill'-Abzeichen verdienen
EMP-Granaten
'Expert Explosive Expertise'-Abzeichen gewinnen
EPD D
'Elite Nahkampf Combat'-Abzeichen gewinnen
G-17
Makarov
neuen Account starten
Laserminen
'Elite Gadget Expertise'-Abzeichen gewinnen
M16 A2
Famas
neuen Spieler anlegen
M16K
Galil
02 Rang erreichen
M60 E-3
Chinese Type-56
01 Rang erreichen
M-67 Granaten
'Elite Explosive Expertise'-Abzeichen ergattern
MDS A3
Spectre
R1 Rang erreichen
MDS-7
Ripper
T1 Rang erreichen
Shot Defender
SPA-12
R3 Rang erreichen
Trip Bar
Ramat
T3 Rang erreichen
USAS-12
abgesägte Schrotflinte
04 Rang erreichen

Multiplayer-Abzeichen:

Einige der vorher angeführten Abzeichen sind schwer zu bekommen. In der folgenden Liste findet Ihr Möglichkeiten, vergleichsweise einfach an die Orden zu gelangen. In Schwarz ist die Bedingung für den Experten-Rang angegeben, rot sind die Elite-Voraussetzungen.

Ammo Expertise
Expert: 250 Volltrefer
Elite: 500 Volltreffer
Armor Expertise
Expert: Flak Jackets sammeln
Elite: mehr Flak Jackets sammeln
Explosive Expertise
Expert: 200 Exp. Kills
Elite: 500 Exp. Kills
Field Medic
Expert: heilen
Elite: mehr heilen
Gadget Expertise
Expert: Kills mit Taser, Laserminen & Claymores
Elite: siehe oben
Nahkampf
Expert: 30 Nahkampf-Kills
Elite: 50 Nahkampf-Kills
Einhand-Skill
Expert: 250 Einhand-Treffer
Elite: 500 Einhand-Treffer
Triage
Expert: 100 Wiederbelebungen
Elite: 200 Wiederbelebungen

Bonus-Missionen:

So spielt Ihr die fünf geheimen Bonus-Missionen frei.

Birds of a Feather
Story-Modus durchspielen
Goodnight, Sweetheart
Trainings-Zeitlimits schlagen
Jimmy Zhous Army
'Birds of a Feather' durchspielen
Trapped in The Hornets Nest
'Combat Sharp Shooter'
Up Column Without a Paddle
'Elite Weapons Expert'

MEGA MAN BATTLE NETWORK 6



Lotterie-Codes:
Sobald Ihr den Chip-Shop in Central-Town betreten dürft, findet Ihr dort an der rechten Wand eine Lotterie-Maschine. Stellt Euch vor das Teil und drückt den A-Knopf. Jetzt könnt Ihr die folgenden Codes eingeben und fette Bonus-Beute einfahren. Die Zahlenreihen funktionieren für beide Versionen des Spiels

AirWheel3 O
71757977
Aqua-Man
51702791
Bambuslanze
69544569
Blast-Man
24616497
Blizzardball H
97049899
Rosa NCP
28271002
Rote NCP
19790420
Charge-Man
92070765
CircleGun V
51378085
Armee des Colonels
44892547
Zeitbombe
23722234
Deathmatch
38116449
Dive-Man
32310827
Bohrarm
60884138
Dust-Man
79814666
Elec-Man
30424515
Element-'Wrap'
08789369
'volle Energie'-Subchip 1
39345472
'volle Energie'-Subchip 2
45566783
volle Energie!
87341489
feindlichen Sub-Chip für den Kampf blockieren 1
68008194
feindlichen Sub-Chip für den Kampf blockieren 2
98766899
feindlichen Sub-Chip für den Kampf blockieren 3
37495453
feindlichen Sub-Chip für den Kampf blockieren 4
16336487
Dietrich
04789479
NCP bekommt 300 HP dazu
54654618
NCP bekommt 100 HP dazu
49951337
NCP bekommt 400 HP dazu
08749780
NCP bekommt 500 HP dazu
55031325
Ground-Man
10414878
'Del Sol'-Pistole
14212857
Hakushaku
12110031
Heat-Man
12404002
Killer-Man
84387543
Mega Bumerang M
88674125
Beat-Programm
70741543
Rush-Programm
32132348
Grüne NCP
12046210
'Fallen entschärfen'-Subchip
59485971
Programm: Charge MAX Navi Cust mit maximalen HP
94305487
Programm: Navi Cust erhält 200 HP zusätzlich
24823665
Programm: Navi Cust erhält 50 HP zusätzlich
37889678
grüner Spin
09256524
roter Spin
77837421
'Shinobi Dash'-Sub Chip
79459146

DAXTER



Preise für Precursor-Orbs:
Für gesammelte Orbs dürft Ihr Euch über diverse Gimmicks freuen. Entnehmt unserer Liste was Ihr für welche Anzahl bekommt.

'Hinter den Kulissen'-Modus
1000 Precursor-Orbs
Spiel als Baustelle
900 Precursor-Orbs
Intro-Animation
800 Precursor-Orbs
Konzept-Zeichnungen
700 Precursor-Orbs
E3 2005 Trailer
600 Precursor-Orbs

Preise für Orbs:
Auch normale Orbs werfen Sammlerpreise ab. Spickt in unserer Liste nach der korrekten Anzahl.

"Matrix"-Minispiel
1 Orb
"Braveheart"-Minispiel
100 Orbs
"Herr der Ringe"-Minispiel
200 Orbs
"Indiana Jones"-Minispiel
300 Orbs
"Matrix"-Minispiel 2
400 Orbs
"Herr der Ringe"-Minispiel 2
500 Orbs

Preise für Minispiele:
Die nachfolgende Liste verrät Euch, was Ihr für Goldwertungen in den einzelnen Minispielen bekommt.

Indys Hut
"Indiana Jones"-Minispiel
Website 'Hinweis A'
"Matrix"-Minispiel
Website 'Hinweis B'
"Braveheart"-Minispiel
Website 'Hinweis C'
"Herr der Ringe"-Minispiel
Website 'Hinweis D'
"Matrix"-Minispiel 2
Unterhosen
"Herr der Ringe"-Minispiel 2

Clank-Maske:
Im 'Tanker 1'-Areal könnt Ihr Clanks Maske finden. Nach einer Passage mit Federpodesten müsst Ihr eine Mauer erklettern. Oben dreht Ihr Euch, um eine weitere Wand zu entdecken. Segelt darüber hinweg und erklettert auch dieses Bauwerk. Von hier aus könnt Ihr Clanks Konterfei erkennen. Zerschmettert es!

Menschliche Daxter-Maske:
Diese Maske wartet im 'Hotel'-Level auf ihren Entdecker. Nach der ersten Röhrenrutsche lauft Ihr zur Spitze der Steigung. Hier müsst Ihr einen Vorsprung suchen, den Ihr mit der Flammenwerfer-Erweiterung erreichen könnt. Auf dem Sims wartet ein weiteres Maskenbild.

Jak-Maske:
Im zweiten Zellenblock des Gefängnis-Levels verrichten drei Wachleute ihren Dienst. Schleicht Euch hinter die Aufpasser und folgt ihnen entgegen dem Uhrzeigersinn. Hinter der zweiten Säule, die Ihr passiert, liegt ein Schlüssel. Öffnet das erste Tor in nordöstlicher Richtung und zerschmettert das dahinter liegende Bild, um Jaks Maske zu erhalten.

Ratchet-Maske:
Im 'U-Bahn'-Level findet Ihr Ratchets Maske. Nach der Sequenz, in der Ihr von Zug zu Zug springen müsst, kommt Ihr zu einem großen Kletternetz. Achtet während des Aufstiegs auf Energie-Entladungen, dreht Euch oben in Richtung Ausgang und lasst Euch fallen.

Sly-Cooper-Maske:
Im 'City Port'-Areal findet Ihr hinter dem Warptor zur Emerald Isle eine Kiste. Springt darüber und zerstört das Bild auf der Rückseite.

Samos-Maske:
Reitet im Sägewerk beim Tunnel auf einem Luftstrom zur Maske.



BESTELLCOUPON

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN HEFTE FÜR JE 5 EURO INKL. VERSAND. DEN GESAMTBETRAG LEGE ICH BAR ODER IN BRIEFMARKEN BEI.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

EINSENDEN AN: CYBERMEDIA GMBH • BESTELL-SERVICE
WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

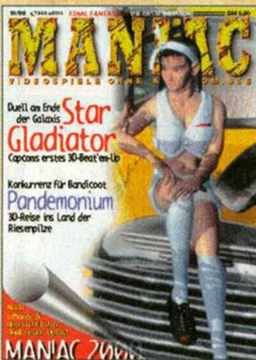
IM INTERNET UNTER: WWW.MANIAC.DE

4/01	6/01	7/01	8/01	9/01	10/01	12/01	2/02	3/02	5/02	6/02	7/02
8/02	9/02	3/03	6/03	7/03	8/03	9/03	10/03	2/04	3/04	4/04	5/04
8/04	9/04	10/04	11/04	1/05	3/05	4/05	5/05	6/05	7/05	8/05	9/05
10/05	11/05	12/05	1/06	2/06	3/06	4/06	5/06	6/06	7/06	8/06	

BETRAG IN BAR ODER IN BRIEFMARKEN BEILEGEN!

Es war einmal...

MAN!AC VOR 10 JAHREN



Die MAN!ACs staunen nicht schlecht: In Deutschland denken viele CD-ROM-Entscheidungsträger, dass der PC als Spielemaschine nicht mehr zu schlagen sei. Ganz anders sieht's in Japan und USA aus – hier entwickeln unzählige Firmen für Saturn, Playstation & Co. Im Import-Teil freut sich Robert über das spielerisch herausragende 3D-Beat'em-Up mit Rollenspiel-Elementen "Tobal No. 1" und gibt die Award-Note 85%. Dieselbe Wertung erhält im PAL-Bereich der Edelprügler "Tekken 2" – Ihr dürft einmal raten, welche Klopperei auch heute (fast) jedem Zocker ein Begriff ist. Weitere Spielehighlights: die atemberaubende, futuristische Raserei "Wipeout 2097" (87%) und Segas Traumhüpferei "Nights" (87%). Der große MAN!AC-Rennspielführer rundet die flotte Ausgabe ab.

ANZEIGEN-GALERIE
WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Aus die Maus: Ubisofts "Assassin's Creed"-Held will an die technischen Grenzen der NextGen-Konsolen gehen und bisherigen Möchtegerns zeigen, wo der Hammer hängt – ob's klappt?

DAS LETZTE...



Noch haben unsere Praktikanten gut lachen: Die faulen MAN!AC-Redakteure überhäuften die beiden Frohnaturen Hansi und Karen mit undankbaren Aufgaben wie Bilder grabben, Homepage gestalten und Preise verschicken – ab und an durften sie auch mit uns spielen...

NEXT T!ME 10/2006

Sommerloch, wo bist du? In der nächsten Ausgabe ist nichts davon zu spüren: Im Importteil testen wir den brachialen Ego-Shooter **Painkiller: Hell Wars** für die Xbox und im Preview-Bereich freut Ihr Euch über neue Infos zu EAs Action-Spektakel **Army of Two.** Auch etliche PAL-Tests trudeln bei uns ein: Wir hacken uns durch die Xbox-360-Schnetzelei **Ninety-Nine Nights**, erledigen in Capcoms **Dead Rising** 1.001 Zombies auf 1.001 verschiedenen Arten und rasen auf der **Test Drive Unlimited** Insel um die Wette. Außerdem gibt's 16 pfiffige Extended-Seiten.



Einkaufen à la Capcom: Im Zombie-Massaker "Dead Rising" stellt Ihr nicht ganz jugendfreie Dinge an.

Auf der MAN!AC-DVD:

Saints Row – Wir cruisen für Euch durch die gefährlichen "Saints Row"-Straßen und verraten Euch, wie viel "GTA" in dem Xbox-360-Knaller steckt.

Mass Effect – Im neuesten Trailer erfahrt Ihr mehr über das Mammut-RPG-Projekt von Bioware.

Tekken Dark Resurrection – Wir testen Namcos PSP-Prügler und verraten Euch, ob der Winzling mit seinem großen Bruder in puncto Optik und Spielbarkeit mithalten kann.

Ab Freitag, den 25. August

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Colin Gäbel (cg), Ralph Karels (rk)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0900/1101944 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/858 53 845, eMail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 45
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Lego Star Wars 2" © LucasArts
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck + Media GmbH, Kassel

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Eidos	8, 9
	3. US
Flanders	103
Gamestore	81
Media Games	101
Messe Leipzig	89
Sony	4. US
Take 2	2. US
	17
	35
Wolfsoft	103

yourpsp.com



JETZT AUCH IN WEISS.

